GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2013.5

Vol. 50

UCG

游戏人物

梅原大吾自传

《持续胜利的意志力》第一章

游人小说

成为一棵树

- 卷首特稿 -

第三条龙

细述社交游戏的崛起

对传统游戏领域的革命性影响

- 斑斓之书 -

走进中土

托尔金和他笔下的世界

【工作室物语】

黑武士之死

卢卡斯艺术的崛起和灭亡

●游戏 · 人 50辑达成纪念

50主题企划

精彩大放送

万千星辰与森罗万象

50个最令人流连忘返的游戏世界

对号入座

50部影响了游戏设计的影视作品

虚拟世界的琳琅

50个游戏物品大搜罗



DVD热点推荐

独立游戏大电影



卷首

假如一天有50小时

十一年，五十辑，说起来是怀旧的好时机，一颗心，两行泪，致那些我们即将逝去的青春斯密达……不巧的是最近写的都是些怀旧文，上次"UCG× 游戏·人"文化特刊还把压箱底儿的《游戏·人》诞生秘闻给曝了，说真的自己都有些审美疲劳，那这回就换换口味吧。

上个月趁着难得的空闲，补了之前就想看的《爆漫王》（又译：食梦者），看着看着，脑中突然在想：如果自己是高木，那会为漫画创作一个怎样的故事呢？虽说学生时代自己写过一些小说，但是中二极了，上不了台面，情节设定各种东拼西凑，真要原创一个故事，脑袋里闪现的也都是影响过自己三观的那些经典的影子。直到开始制作《游戏·人》第50辑时，我才突然想到一个"一天有50小时"的设定。故事是这样的：

主人公是一个资质平平、没有什么家庭背景的普通人，虽说还比较勤奋，但从小就有一件事一直困扰着他，那就是时间永远都不够用。从繁重的学业中解脱出来，等待自己的又是堆积如山的工作。一年几乎有三百天在加班，没有时间休息，没有时间恋爱，没有时间旅行，没有时间给自己充电，没有时间做回自己……身边的人每天都在各忙各的，一天对话不超过三句，虽说都是年轻人，但是比他早工作两年的前辈都已经显得暮气沉沉，眼神空洞得如同失去灵魂，与其说他们是社会机器上的螺丝钉，倒不如说是行尸走肉。

主人公不想被身边的人同化，他用自己的方式抗争！他节省能够挤出来的每一分每一秒，压缩已经所剩无几的睡眠时间，用这些时间做一些自己喜欢的事，哪怕只是听一首歌，翻几页漫画，打十分钟游戏，内心也会得到慰藉。不过很快，因为疲劳和压力，主角病倒了。在医院，他遇到了一个奇怪的医生，了解了病情之后，怪医生突然问主角："你想拥有更多的时间吗？"并拿出一个闪闪发光的药瓶，"这里面装的是被称之为'时间胶囊'的神药，时间胶囊一天只能吃一颗，它会根据服用者对于时间的执念而增加专属于个人的时间，最少的是1小时，最多24小时，那些被称之为'时间帝'、'一天有48小时的人'并不是因为他们超高的效率，而是服用了时间胶囊的缘故，比如乔帮主的药效就是增加24小时……"主角将信将疑地吃下一颗，由于他对时间的执着和个体差异，他的时间增加到了前所未有的26个小时，也就是说他的一天变成了50小时！于是，主角原本"翔"一般的人生，因为每天拥有50小时而改变，一场波澜壮阔的史诗般的冒险正等待着他……

这样的故事大伙觉得如何？不过就时间变长的原理来说还有一些没能妥善解决的地方，一开始我想的是服用者的身体机能和思维速度会一定程度地加快，这样就相当于比别人拥有更多的时间，但是像排队等待、乘坐交通工具、看电视等被动接受的行为还是得花费与现实世界相同的时间，并不是真正意义上的增加时间。后来又想到吃药后会进入特殊的空间或是平行世界，然后就能自由支配多出的时间了。等药效一过，就会回到吃药后的那一秒。但是这样一来，主角与真实世界之间就没了互动，他在增加时间中所做的事，比如恋爱交友什么的对现实世界会有影响吗？不行，这么想下去头都大了。

原本想过主角的奇遇道具可以是手表、闹钟、遥控器、水晶棒、魔法徽章、月光宝盒什么的，不过好像都不新鲜，直接嗑药的设定在少年漫画里不常见，总之是殊途同归，本质上的区别不大，而且用药物逃避现实的设定有让作品有转向黑暗系的潜质，比如说把"时间胶囊"变成会成瘾的禁药，推向黑市。如果这种题材不受欢迎，要增加漫画的卖点，可以加入阴谋论和战斗要素，比如说服用者们慢慢发现时间胶囊所增加的时间依然要消耗自己的寿命（乔帮主享年56岁的真相！），不同的服用者在增加时间中会随机相遇，他们可以和平共处，也可以相互抢夺对方的时间以延长自身寿命，是不是一下子就燃了起来？

欢迎有志青年使用并完善这个设定来创作文学、动漫、影视或游戏作品，我的银行账号是……

好了，扯淡扯了半天，说说自己的愿望。假如我的一天有50小时，在现有工作生活安排不变的前提下，我想每天增加两小时的工作时间，两小时的睡眠时间，两小时的体育锻炼，两小时的偷懒时间，两小时的阅读时间，再用两小时写篇随笔，用两小时看场电影，用两小时坐禅冥想，用两小时学门手艺，还得用两小时去填各种坑，抽出两小时制作和享受美食，抽出两小时陪陪家人……最后的两小时不知干点啥，那就继续做我的白日梦吧。

祝各位梦想成真！

胜负师
2013.5.20



游戏·人 第50辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn

读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS



业界风云



五十辑主题内容







游戏风采





影漫世界





文化漫谈





第三条龙

三条龙统治着日本游戏产业。

一条叫“勇者斗恶龙”，它代表了日本家用机游戏的黄金时代；一条是“怪物猎人”的魔物之龙，它代表了日本掌机的联机时代；还有一条叫做“智龙迷城”，它正在成为日本有史以来收入最高的游戏，它代表了日本游戏业的未来。

文 Lancer
编 狼来了 美编 NINA

智龙起源

游戏产业起源于美国，成熟于日本，转型于韩国。

21世纪的第一个十年，韩式网游设计与运营模式塑造了中国游戏市场。在第二个十年里，它将辗转改变全球最顽固的日本市场。

上世纪90年代末，在日本游戏业鼎盛之时，一群韩国人在这个庞大的市场里埋下了一颗幼小的种子。

1998年，韩裔日本人孙正义创办了ONSale网络拍卖公司，由其胞弟孙泰藏负责经营。可惜时运不佳，这家公司遭遇了网络泡沫的破灭，于生死边缘徘徊。孙泰藏一直在为ONSale寻找新的盈利模式，不久他认识了一个叫做森下一喜的年轻人。

森下一喜在2000年创立了一家游戏软件公司，当时其主营业务是开发DC游戏。当世嘉宣布将从硬件市场战略撤退，事



▲《勇者斗恶龙》

业刚起步的森下一喜遭遇破产危机。在传统主机游戏上四处碰壁之后，森下一喜决定投靠开放的PC平台。他在韩国如火如荼的网游市场上看到了商机，但他需要有基本的财力支持才能从韩国拿到游戏代理权。机缘巧合之下，他认识了孙泰藏，他们决定以ONSale公司为基础，从事网游业务，公司名改为GungHo Online。

2002年12月1日，《仙境传说》日文版正式开始运营。在电视游戏巨头云集的日本，网络游戏举步维艰。不过GungHo依靠软银集团这个大靠山，用两年的时间将《仙境传说》打造成日本最受欢迎的网络游戏,超越了巨资开发的《最终幻想XI》等本土大作。称之为日本网游行业的启蒙之作亦不为过。

GungHo的历史上也曾与家用机游戏有过多次交集。为了增强自身游戏研发实力，GungHo于2004年入股以《格兰蒂亚》系列而闻名的GameArts。2007年，GungHo开始为NDS开发游戏，制作了《仙境传说DS》等作品。在2011年之前，GungHo的主要收入来源仍然是《仙境传说》。

月费→道具收费→页游→手游，大部分网游公司都会经历这样的商业模式进化过程。GungHo从2010年开始研发智能手机游戏，由森下一喜亲自组建了一支80人的开发队伍。两年内，他们开发了十几款游戏，其中也有几个小有成就之作，但森下一喜一直在等待一个能让他眼前一亮的作品。

2011年8月，刚从Hudson跳槽到GungHo的山本大介提交了一份让森下一喜为之动容的游戏策划案。

2011年4月，Hudson被Konami吸收成为完全子会社，Hudson的社员们都知道公司被解散只是时间问题。作为缔造了《炸弹人》、《高桥名人冒险岛》等名作的老牌游戏公司，Hudson进入2000年之后就渐渐转型为以手机游戏为主的开发商，制作了许多适合手机特性的游戏，可说是日本最了解手机游戏的厂商之一。但以“销售软件”为目的的传统商业模式逐渐难以为继。有多年手游研发经验的山本大介，在Hudson期



▲容易上手但又不乏研究性是《智龙迷城》捕获各类型玩家的法宝之一。

间曾制作了《元素怪物TD》等颇受好评的游戏。加入GungHo后，他提供了两个项目提案，一个是类似于《元素怪物TD》的塔防游戏，还有一个是将当前热门的卡牌游戏与消除类益智游戏结合。森下一喜对后者情有独钟，决定让山本大介放手一试。

《智龙迷城》(Puzzle & Dragons）由一个五六人的团队开发，总研发投入只有几千万日元。对于传统电视游戏，这点预算做个DEMO都不够，就算是在NDS上，也很难做出一款像样的游戏。山本大介选择的是耐玩而成本低廉的游戏类型，玩法类似于2007年的《Puzzle Quest》。山本大介借鉴了一些中式和韩式免费网游的收费模式，将充值购买魔法石作为主要收入来源，在每一个重要游戏功能点上充分调动玩家的消费需求。不过在游戏上线之前，GungHo对于玩家的消费意愿还是信心不足，因此将游戏定价为170日元。初期为了冲榜而采取限时免费的常见推广方式，上线4天后即冲到AppStore免费榜首，上线一周后下载量突破20万。为避免取消限免后人气急跌，GungHo决定延长免费期限，之后干脆取消了收费计划。玩家的游戏内消费已完全可以达到GungHo的收入目标。

2012年3月29日，《智龙迷城》下载量突破40万，4个月后下载量突破百万，到秋季已达到200万下载量。GungHo开始砸钱于各大主流电视台黄金时段投放广告，游戏下载量呈爆发式增长。《智龙迷城》成为日本的“怒鸟”，是消费者购买新手机后必装的游戏。2013年初，《智龙迷城》下载量突破千万。

今年第一季度，GungHo运营利润高达186亿日元，比去年同期增长75倍。销售额从32亿日元飙升至309亿日元。到5月份，《智龙迷城》下载量已超过1300万。据GungHo于5月中旬发布的财报，4月份《智龙迷城》单月收入高达120亿日元，事实上已成为全球收入最高的游戏，超过了腾讯的《穿越火线》。来自《智龙迷城》一个季度的收入，已经超过DQ系列收入最高的《DQ7》。预计今年之内，《智龙迷城》的累计收入将超越《DQ》20多年来的全系列收入。

在《智龙迷城》的爆发式成功中，最大的赢家是孙泰藏。在此之前，所有富豪榜中都找不到他的名字。而现在拥有GungHo近三成股份的孙泰藏，身价已超过4500亿日元，应可进入日本富豪榜前五名。而曾高居榜首的山内溥，资产已缩水至六分之一……



▲《仙境传说》中人气吉祥物——波利家族的合影。

光明与黑暗


▲未能达到预期销量的《古墓丽影》。

2013年5月13日，GungHo市值突破15450亿日元，正式超越任天堂，成为日本市值最高的纯游戏公司。以GungHo、GREE、DeNA为首的社交型游戏公司正集体上演屌丝大逆袭，在盈利水平、市值等方面全面超越Konami、Capcom、SEGA等传统巨头。社交游戏时代的行业新秩序正在形成。当外界嘲笑日本游戏产业逐年萎缩，已完全失去国际竞争力之时，技术含量低下的社交游戏市场规模迅速膨胀。据初步估计，目前日本社交游戏市场规模已超过5000亿日元，而去年日本所有游戏机软硬件的总销售额仅4479亿日元。将两项相加，日本游戏总市场规模可能已达1万亿日元，达到历史峰值。

今年3月，GungHo社长森下一喜在美国游戏开发者大会上分享了《智龙迷城》的成功经验：“我们做PC网络游戏的在线客服和运营工作已经10年，我们非常了解消费者想要什么，我认为那是《智龙迷城》能成功的重要原因之一。”



▲《扩散性百万亚瑟王》近期还登陆到 PSV 平台上。

不少业内观察者认为《智龙迷城》成功的主要因素是运气，包括森下一喜本人也多次表示自己很幸运。但在这款手机游戏的爆发背后，也有其必然。造就这种道具收费制吸金神器的，注定不会是任天堂等传统游戏厂商，而是 GungHo 这种在韩式网游体系下成长的网游公司。对网游消费者行为的透彻了解是他们的核心竞争力所在。传统游戏厂商与网游厂商的思维区别在于：前者总是在思考如何让一张 7000 日元的游戏软件值回票价，而后者思考的是如何让玩家在一个免费游戏中花掉更多的钱。前者通常是一个制造快乐与感动的过程，而后者往往是制造麻烦与仇恨的过程，玩家只能用钱来解决麻烦、发泄仇恨。这是一种更为“邪恶”的商业模式，是一种让老玩家们不屑的行径。不幸的是，黑暗正在战胜光明，逐利的资本正集体堕入黑暗。

3 月 26 日，SE 社长和田洋一宣布退任，继位者松田洋祐在其就职声明中说，今后 SE 将加大手游与页游的投入。上个财年，SE 净亏损 130 多亿日元。亏损的主要原因，并非和田洋一把曾经令人尊敬的 SE 变成了“手游大厂”和“页游巨头”，而恰恰是在这两个新领域上的投入不够成功。亏损的主要原因是巨资开发的《古墓丽影》、《SLEEPING DOG》等大作销量未达预期——也就是说，被广大核心玩家视为 SE 救命草的 Eidos，才是真正的负担所在。

SE 投身于手机游戏的时间并不晚，早在 NTT DOCOMO 统治日本手机业的非智能机时代，SE 就积极推出了多款 FF 和 DQ 的手机版游戏。当时因为技术条件与支付手段都不够完善，“游戏内支付”并不具备全面实施的条件。进入智能机时代后，SE 仍然在沿用非智能机时代的手游经营方式，即以付费下载为主。高傲的 SE 对自身产品过于自信，从卡带时代，到光碟时代，再到手游时代，SE 的游戏定价普遍比同类游戏贵一截。这恰恰与时代潮流背道而驰。免费游戏（F2P）已是公认的手游最有效经营模式，以最低门槛尽可能实现最大用户数量才是成功的秘诀。SE 将万年冷饭移植到 iOS，再以数千日元的价格销售，本身就是一种反潮流、反人类的行为。一方面招致核心玩家反感，另一方面也导致非核心玩家敬而远之。

SE 的手游经营理念也注定其难成气候。在 SE 内部，位高权重者大多为 PS2 甚至 PS 时代过来的开发者，他们已形成难以扭转的单机游戏开发思维。手游团队在 SE 里可以说是人微言轻，他们能做的只是将已经移植无数遍的经典游戏换上触摸屏的操作方式，无论是在公司政策、时间预算还是人力物力上，都不容许他们针对手游市场特点对游戏进行重新设计。类似的问题在日本其他主要传统游戏厂商身上也都普遍存在。过去三十年的单机游戏经验成为这些厂商迈入手游时代的最大束缚。而即便如此，成本极低的手游仍是 SE 最稳妥的投资渠道。和田洋一曾公开了一份 SE 手机游戏项目损益表——90% 以上的项目都在盈利，只有极少数的几款游戏亏损。相反，那些家用机游戏乃至掌机游戏大部分都在亏损，盈利的寥寥无几。

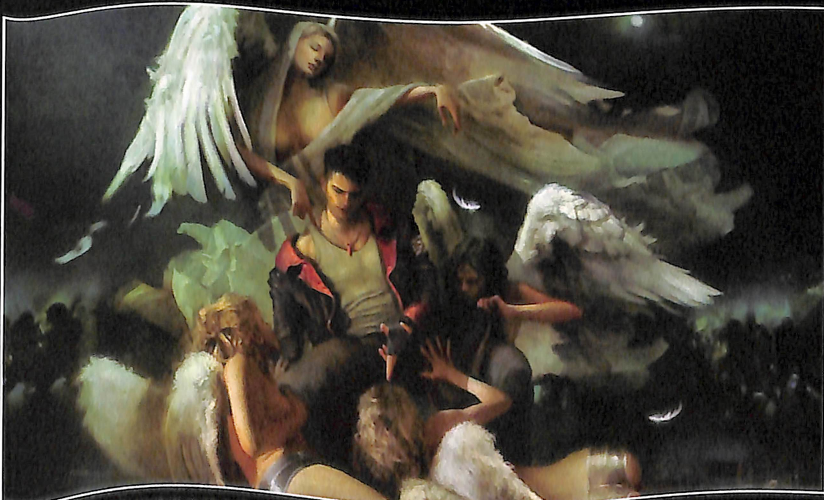
SE 预计本财年其社交游戏（含手游、页游）的收入将达到 200 亿日元，社交游戏团队的地位得到了空前的提升，虽然在总营收中并未占最大比例，却可能是最主要的盈利来源。去年 SE 为手机特性而打造的《扩散性百万亚瑟王》以及由页游改改编的手游版《战国 IXA》都取得了可喜的成绩，前者进入韩国和中国之后都获得极大成功，尤其是盛大代理的中文版创下了单日收入 1000 万元的惊人佳绩。采取 F2P 运营方式的原创手游将会是未来 SE 的最大投资热点，重要性远高于看起来很美的 Luminous 引擎，以及浮云般的次世代《最终幻想》。

日本各大第三方都在不断提高对社交游戏的战略投入比例，根据自身所长各显神通。NBGI 利用其丰富的动漫品牌资源，大量推出以“高达”、“海贼王”等为主题的社交游戏。去年末，NBGI 宣布其社交游戏用户总数已突破 3000 万，一年之内用户数量增长了三倍。几个星期后，Konami 宣布其社交游戏注册用户数超过 3500 万，平均每月约增加 300 万用户。今年 2 月，Konami 最成功的社交游戏、用户超过 700 万的《龙收藏》登陆中国，通过腾讯平台进行运营。

在社交游戏时代，技术不再是决定厂商实力的重要指标，对玩家行为的把握，以及游戏运营的实力高于一切。日本游戏厂商也开始像中国网游业一样疯狂追求 ARPU（每玩家平均收入）值，想尽办法将玩家掏空、榨干。去年市调公司 FastAsk 曾对 1000 多名社交游戏玩家进行了市场调查，结果表明半数以上的玩家平均月消费为 1000 日元以上，月消费 1 万日元以上的也不在少数。随着厂商对玩家消费需求研究的不断深入，这个数字正在不断提高。



▲ SE 近期的主打手游——《最终幻想 勇者大集合》。


▲《鬼泣 DMC》的变革在现在看来应该算是成功的，但是销量未能达到预期水平也让人担忧系列的去路。

HD 的溃退

在社交游戏市场规模超越传统家用机游戏的同时，平台厂商的概念也在发生变化。

作为日本最大的社交游戏平台运营商，GREE 与 DeNA 去年合计收入超过 4000 亿日元，同年日本传统游戏软件市场总规模仅为 2700 亿日元。也就是说，仅这两大平台商，为第三方们提供的市场容量已远远超过传统主机市场。GREE 与 DeNA 正在取代索尼与任天堂，成为日本游戏产业的主要规则制定者。

于是行业资源的流转开始从家用机游戏圈内转向圈外，第三方们不用再纠结于是投靠索尼还是任天堂，大量人力物力投向社交游戏平台。

当 PS4 公开时，玩家兴奋依旧，而日本第三方集体沉默。除



▲《潜龙谍影崛起 复仇》的销量虽然无法与系列作品相比，但却是一款动作类佳作。

了Capcom的《DEEP DOWN》之外，没有任何来自其他日系第三方的游戏公开。而Capcom的经营重点也在明显转向社交游戏。上个财年，Capcom总营收941亿日元，其中以手游和页游为主的数字内容业务就占了636亿日元。如果没有这些游戏贡献的71亿日元利润，Capcom上财年将亏损41亿日元。

曾在日本高清游戏业务方面一路领跑的Capcom，正面临全线溃退的巨大危机。《生化危机6》恶评如潮，销量远未达标。《鬼泣DMC》销量仅勉强突破百万，连预定目标的一半都无法完成。《街头霸王对铁拳》也仅完成70%的销量目标，"《街霸》系列"再次陷入疲软。《丧尸围城》与《失落的星球》已无品牌价值可言，预定年中上市的《失落的星球3》即将成为Capcom外包游戏大暴死的又一个典型案例。面对门槛越来越高、成功率越来越低的高清游戏，曾经勇猛的Capcom，终于也遭遇了没有作品拿得出手的尴尬。

同样的尴尬在日本第三方中也普遍存在。《最终幻想XIII-2》销量比前作下降了60%，《最终幻想XIII-3》还将进一步大跌。《潜龙谍影崛起复仇》销量仅百万套，与单平台的《MGS4》相比不到其五分之一。其他如《铁拳》、《灵魂能力》、《忍者龙剑传》等游戏系列销量都在暴跌。销量向下、成本向上——这似乎是高清游戏的无解难题。

任天堂也无法幸免于高清的诅咒。目前Wii U全球月销量已跌到13万台以下，甚至远低于PSV！被索尼、微软与社交游戏多面夹击的Wii U，处境之凶险远胜于当年的NGC。对此，网上流传着这么一个段子：今年2月初举办的"任天堂第72回投资者关系问答会"上，有投资者提问"Wii U与DC有何不同"，岩田聪打了一番官腔之后，不料对方继续追问"请给我们一个Wii U不会像DC一样失败的理由"，对此毫无准备的岩田聪方寸大乱，支支吾吾地说："虽然当前情况看起来很糟糕，但是至于怎样能确保Wii U不失败……"随后他苦笑了一声说："这个让我休息一分钟整理一下思绪。"随后岩田聪退台5分钟，有员工说看到他在退台时神情落寞、泪眼通红。

也许以上只是任黑们捏造的情形，但却真实形容了岩田聪内心的苦涩。早在任天堂史上首次亏损的消息发布之后，岩田聪已立下军令状：如果无法在2013/14财年实现1000亿日元的净利润，他就引咎辞职。日本政府强力推动的日元贬值政策在很大程度上缓解了任天堂的危机，这是岩田聪"盈利1000亿日元"的底气所在。为进一步提升美国市场贡献的收入比例，岩田聪亲自挂帅，担任美国任天堂CEO。耐人寻味的是，岩田聪此举本应意味着任天堂在美国将有更多大动作，而现实却是任天堂十多年来首次取消了E3展前发布会，将这个曾经造就了NDS和Wii的大舞台完完全全留给了索尼与微软。任天堂不是舍不得那上千万美元的投入，只是暂时还拿不出可与PS4和XBOX720的话题性抗衡的大作。这三年来，任天堂E3发布会一次又一次地沦为笑柄，今年面对性能遥遥领先的两部真·次世代主机，任天堂更捞不到任何便宜。

假如任天堂能同时拿出《塞尔达传说》和《马里奥》的最新作，也许还够格办一场像样的发布会。现在看来，高清时代的塞尔达恐怕还在继续便秘之中，而炒冷饭的《塞尔达传说 风之杖》难担大任。也有人认为Wii U最大的敌人不是别人，正是自己的亲兄弟3DS——任天堂最近举办的网络直面会公开了大批3DS游戏，给人的感觉是其主力开发资源仍集中在3DS上。造成这一现状的原因有多种，首先是任天堂在掌机上的常年强势造就了大批经验丰富的掌机游戏开发人员，将他们大批调往开发Wii U游戏并不现实。在日本的游戏开发圈子里都有这样一种看法：在任天堂工作稳定薪水高，但难以提升个人技术。任天堂的游戏创意实力独步天下，但技术力羸弱，应对Wii U已十分吃力；其次是宫本茂率领的任天堂游戏开发部门也要背负自己的KPI，要考虑其游戏的盈利性，而为3DS开发游戏收益更稳妥。最后是任天堂的长期不扩张政策导致其游戏研发人员太少，千人左右的开发队伍完全无法满足高清时代的需要（育碧的游戏研发人员大约是任天堂的6倍）。据传Wii U的《塞尔达传说》开发团队可能将达到破天荒的400人以上，剩下可用于开发Wii U游戏的开发人员寥寥无几。

任天堂也无法奢望能通过施舍一些小恩小惠让第三方为Wii U卖命，去年E3展用《蝙蝠侠 阿克汉姆城》这种冷饭来救场已是黔驴技穷的表现。"Wii U开发机在吃灰"已是欧美业界公开的秘密，而在日本可能更加糟糕。欧美尚且有《COD》等可跨平台到Wii U上的大作，而日厂干脆连移植费都懒得出。花几千万日元做一款Wii U移植游戏，可能只有一两万的销量，而同样的钱做一款社交游戏，也许是上百亿日元的潜在收益。



▲相比起《鬼泣DMC》和《MGRR》，《忍者龙剑传3》和加强版的销量就显得有点寒碜。

危机四伏

社交游戏风光的背后，同样危机四伏。

2011年马云在斯坦福大学演讲时坦言自己对网络游戏的不屑："支撑阿里巴巴的，是我们众多的实体经济商业伙伴和数百万淘宝店主，所以我每天晚上睡觉都睡得很踏实。因为我们真正在为这个世界创造价值，而不用担心第二天醒来我们的游戏还有没有人玩。"

"睡不踏实"是很多网游大佬们普遍存在的心态。20多年前，山内溥就发表了"游戏不是必须品，玩家随时可能不玩"的警世名言。而建立于冲动消费心理之上的F2P游戏，正如无地基支撑却直冲云霄的高楼，随时有倾覆之忧。

在F2P商业模式方面，中国已走在全球前列。我们的技术、创意与游戏设计实力远远落后于美日欧，但我们有最了解消费者心理的运营团队，有最善于将游戏进行主流化普及的推广实力，所以我们这个混乱的网游市场成为全球利润率最高的游戏市场。但与此相对应的，是全球最低的玩家满意度，以及全球最差

的游戏质量。2012 年中国游戏市场规模已超过 600 亿元，逼近正连年萎缩的美国家用机游戏市场规模。中国游戏玩家数量超过 3 亿，比发达国家更快实现了游戏的主流化普及。美日欧传统大作成本与质量不断攀升，换来的是玩家不断流失；而劣质的中国网游把市场越做越大。于是饥肠辘辘的日企们也开始走不光彩却见效快的中国模式。

F2P 与传统游戏相比的根本差异并非游戏玩法的不同，而是游戏设计理念上的本质区别。传统游戏是为 60 美元 /6800 日元标准售价的游戏赋予更高的价值，以提升其对玩家的吸引力。游戏开发者们绞尽脑汁让游戏更好玩、内容更丰富。而中国式 F2P 的设计理念是在每一个步骤都绞尽脑汁引导玩家消费，游戏是否好玩并不重要。大部分游戏靠 PK 刺激玩家消费，充值 1000 的干掉了充值 800 的，然后被充值 5000 的秒杀，于是怒气冲冲地充了 1 万元……这就是国产 F2P 的赚钱理念。在国内页游圈还有臭名昭著的所谓“洗用户”概念，把不充值的玩家赶走，留下大量充值的 VIP,再派几个托到游戏里虐杀这些“高玩”们，刺激他们充值从而进行复仇。

传统游戏吸引的是有爱的玩家，国产 F2P 吸引的是有恨的玩家，而恨的力量在通常情况下往往比爱更强大。但一个以娱乐休闲为目的的行业，能否依靠仇恨的力量而长期维持？

在游戏收费机制的把握上，日厂不像中国公司那样露骨。但游戏营收额越高，名声也越臭的现象也同样存在。SE 每公布一款社交游戏新作就招来一阵痛骂，通过社交游戏将其品牌认知度变现的同时，品牌本身的价值也被冲淡。

厂商们更担心的是，社交游戏的成功似乎无迹可寻，无法从中总结出成功经验。GungHo 因《智龙迷城》而收入暴增数十倍，同样有可能在该作热潮消退后被打回原形。完全相同的游戏，将面对完全不同的命运。手游与页游的繁荣掩盖了一个可怕的事实：整个行业的大部分人力物力被浪费在大量失败的游戏上。据说中国页游的成功率不到 5%，手游的成功率更低。整个行业就像一个彩票市场，极少数人用极小的投入赢得亿万家财，而大多数人的投入打了水漂。日本的社交游戏也在朝此方向发展。传统游戏厂商们也知道这个道理，但依旧蜂拥而至。因为传统游戏产业就像赌梭哈，投的是重注，如果赌输可能倾家荡产。与其如此，不如到彩票市场里以小博大。

在社交游戏时代，游戏的“价格”注定与其“价值”脱节，游戏的商业潜力与其制作成本毫无关联，甚至与游戏质量也关系不大。成功的游戏 =“成功的推广 + 运气”。这就像国产的垃圾电视剧，编剧好不好、导演行不行都不重要，会炒作才是王道。GREE、DeNA 等平台运营商们，将绝大部分成本花在宣传推广上。





▲《智龙迷城》成功后，无数模仿其创意的手游犹如雨后春笋般地冒出来。其中最成功的，莫过于《逆转三国》和《神魔之塔》。

按照经济学原理，在一个充分竞争的市场环境中，暴利无法长期维持。社交游戏的开发成本虽然不高，但获取用户的成本越来越高。GREE、DeNA 等社交游戏运营平台需要投放巨额宣传推广费用以增加自己的注册用户数量，这些费用平摊到每个用户身上，即所谓的用户成本。中国页游的用户成本已经进入 10 元时代，而 GREE 据说已经将用户成本推高到 5 美元以上。花 50 美元拉到 10 个用户，只是为了其中一个真正付费的用户。而这些用户还有随时流失的风险。不断提高的用户成本已成为社交游戏运营商的定时炸弹。由于过度烧钱，本财年前三个季度 GREE 营业利润同比降低 35.9%，纯利润降低 36%。这是 GREE 自从 5 年前上市以来首次盈利大幅下降。为了控制成本，GREE 已启动全球大裁员，包括裁撤北京分公司，正式从中国撤退。

平台商所面临的风险也将部分转嫁到游戏开发商，具体表现在收入分成上。按照中国页游圈的行规，一般平台商占 70%，开发商仅占剩下的 30%。整个行业的成本被过多地花费在与游戏研发无关的地方。购买一张 60 美元的电视游戏，可能有 20 美元进入到研发环节，而在一款页游上消费 100 元，可能只有 10 元进入研发环节，其中有 9 元被浪费在其他基本没人玩的游戏项目上。也就是说，玩家花 100 元得到的是价值仅 1 元的东西。社交游戏能否长期支撑百倍于自身价值的行业规模？

在 GREE、DeNA 等运营平台之上，位居整个行业食物链最顶端的，是拥有超大活跃用户量的社交网络平台。社交游戏的名称由来，并非因其具备社交要素，而是其依附于社交网络。因此 Facebook、腾讯、Line 等社交网络平台商们才是行业的真正主宰者，并将随着社交游戏影响力的继续扩大而成为整个广义游戏业的主宰者。

索尼与微软十几年前就已意识到得网络者得天下的道理，但是用游戏机这种专属设备打造网络平台的思维从根本上就是错误的。网络平台最重要的是海量的用户，这是受装机量所限的游戏机永远无法满足的，只有 PC、手机等通用平台才玩得起社交网络。微软培育了 11 年的 XBOX LIVE 至今只有 4000 多万用户，而 Facebook 用户早已突破 10 亿，其中活跃玩家数量超过 2 亿。PSN 只谈帐号数，实际用户数应少于 XBOX LIVE。至于永远玩不转网络的任天堂，未来的出路无非两条，要么做出一台革命性的游戏机，实现任何平台上都无法做到的奇趣游戏体验，再次形成一个自己独特的生态圈；要么就是成为一家游戏开发商，从此告别硬件。

全民游戏

8 年前，微软公开 X360 时，提出了“10 亿玩家”的宏伟目标。今日全球社交游戏玩家已真正超过 10 亿。在游戏走向主流的过程中，行业的主体也从专业游戏平台转向主流社交平台，这是理所当然的业界发展脉络。我们很难接受高精尖的传统游戏大作被“弱智”社交游戏打败的事实，但我们终将融入这个将覆盖我们整个社交圈的全民游戏新时代。

工作室物语

LUCASARTS

黑武士之死

卢卡斯艺术的崛起与灭亡

2013 年 4 月 3 日，迪士尼公布了一则让业界震惊的新闻——成立至今有三十余年历史的卢卡斯艺术即日起正式关闭，今后大部分《星球大战》游戏将会外包，《星球大战》将从主机游戏为主转为以手游和页游为主。消息传出，不少主流媒体以“老鼠挥舞屠刀”为标题，感概这家业界老店死于米老鼠之手。

其实真正害死卢卡斯艺术的不是米老鼠，而是整个游戏行业的激变。

文 藤曦 编 铃 美编 anubis

娱乐之王的结合

1970 年代末，美国娱乐产业界发生了两件大事——《星球大战》上映以及雅达利 2600 游戏机发售。在《星球大战》引发科幻电影狂潮的同时，被称为“神奇公司”的雅达利也引发了游戏热。到 1981 年，雅达利进入了巅峰状态，但是这一年底，雅达利创始人诺兰·布什内尔发现了一些不祥的气息——这一年圣诞期间作为重点大作发售的《吃豆人》出货量达到了 700 万套。但是新年过后，有几百万套被退回到德克萨斯的仓库里。雅达利迫切地需要一个全新大作来重新提升自己至高无上的游戏地位。

当时雅达利已经是华纳集团的下属企业，由曼尼·吉拉德（Manny Gerard）和雷·凯撒（Ray Kassar）掌管，他们将目光对准了卢卡斯电影。在他们的请求下，卢卡斯电影的鲍勃·格雷博（Bob Greber）邀请他们到圣拉菲尔一叙。

雅达利的高管们最想见识的是创造出《星战》惊人特效的工业光魔工作室，但是这座工作室的办公楼就像一个军事基地一样被严密把守。格雷博惟一能够向雅达利展示的只有他们正在研究的一些初期技术。在办公园区的 C 楼参观时，他们看到了有史以来能在电脑屏幕上看到的最逼真的图像。“这些都是电脑生成的？”两位雅达利高管脸上露出了不可思议的表情，“太让人难以置信

了！”

“这些家伙有着神一样的技术，”吉拉德说，“我们必须要和他们合作。”

但当时乔治·卢卡斯对于电子游戏没什么兴趣，他认为这只会发散卢卡斯电影的注意力。格雷博负责向老板游说，当时游戏市场还是很火爆，“疯子才不赚这个钱呢！”他说。最后卢卡斯终于答应了，前提是必须由雅达利来出钱。于是1982年鲍勃·格雷博公布了与雅达利的合作计划。

当时《华尔街日报》在该合作的相关报道中说：“这次合资对于雅达利那样的游戏与家庭电脑制造商，以及电影公司来说，都是破天荒的第一次。”在卢卡斯首开先河之后，很多电影公司和游戏开发商都展开了合作，包括后来臭名昭著的《E.T.》。

卢卡斯电影授权雅达利开发的第一款游戏是街机版的《印第安纳琼斯之法柜奇兵》。其实这并非卢卡斯第一次与游戏业合作。

建造梦之队

1977年《星球大战》上映的几个月前，福克斯与卢卡斯电影已经和一家小型玩具公司已经达成独家授权协议——由Kenner Products公司生产相关“玩具与游戏”。当时的这笔授权金额相当可观，被认为是“前所未有的大手笔玩具授权”，甚至将成为卢卡斯电影的主要收入来源，超过小说等关联产品收入。不过当时Kenner所说的“游戏”主要是棋牌游戏产品，由其姊妹公司“派克兄弟”出品。卢卡斯对此毫无异议，当时再也找不到比派克兄弟更好的合作伙伴了，此前他们推出的强手棋一直都是风靡世界的产品。

派克兄弟很久之后才意识到与卢卡斯电影合作的真正商业价值。合同中所说的“游戏”可以涵盖到极为广泛的领域——当他们听说雅达利发售的电子游戏非常赚钱时，就决定要开发《星球大战》的电子游戏版。很快他们就推出了雅达利2600版的《星球大战 帝国反击战》。该作成为当年的十大畅销游戏之一。同时他们也开始制作《星球大战 绝地竞技场》。

卢卡斯电影对于“玩具”的版权重复有些困惑，Kenner拥有玩具版权，而派克兄弟拥有游戏版权，而随着电子游戏的发展，尤其是街机能否算作玩具？在经过一番讨价还价之后，派克兄弟放弃了部分独占权，雅达利被给予了《星球大战》的街机版发行权。

雅达利的动作非常神速，他们将现成的街机游戏《战区(Battlezone)》稍加改动就变成了《星球大战》，描述的正是卢克天行者在死星的沟壑里飞行激战的场面。游戏的街机筐体还做成了驾驶舱，带给玩家更真实的体验。而另一方面，派克兄弟继续为雅达利2600开发《星球大战》的家用机版。



■卢卡斯电影游戏部门早期成员合影。

不过这些授权都是单纯的品牌授予，本质上说与《星球大战》的午餐盒与玩具飞机没什么不同。雅达利想要有更深层次的东西。毕竟卢卡斯电影拥有全世界最顶尖的计算机图形人才，雅达利希望能借助这些人才为他们创造出革命性的游戏。

雅达利提出可以资助100万美元帮助卢卡斯电影设立游戏开发部门，制作创新型的游戏作品。格雷博说“这些游戏将会是全新形态的家庭娱乐产品”。雷·凯撒则在《华尔街日报》上殷勤献媚：“卢卡斯电影是一个才华横溢、创意无穷的公司，他们知道如何将技术与娱乐结合。”而格雷博也跟他一唱一和，说卢卡斯艺术有意“大幅影响电子娱乐产业的进化”。



■卢卡斯早期的街机游戏筐体做成了超酷的飞行舱。

卢卡斯电影终于邀请雅达利最顶尖的开发者们参观他们的电脑实验室。一位雅达利工程师说：“真是碉堡了，他们是最聪明、最专注的研究人员，我们根本不能比啊！”惟一的遗憾是卢卡斯的天才们都对游戏一无所知。

1982年夏天，卢卡斯电影的艾德·凯特马尔(Ed Catmull)在华尔街的一家律师事务所里找到了他需要的游戏开发人才，此人名为彼得·朗斯通(Peter Langston)。

1960年代末在波兰的里德大学上学时，朗斯通加入了一个业余摇滚乐队，当时他的专业是化学，但他对此毫无兴趣。毕业后，他在波兰与乐队同伴们混了一段时间，日子过得很逍遥，他们一直在小镇里到处演出。

里德大学与当时多数学校相比最大的不同是有一个计算机中心，朗斯通需要一份工作，就找到了计算机中心的一份维护工作。在此过程中，他开始自学计算机。这位天才不到一年便无师自通，开始自己写起电脑游戏来了。最惊人的是他创造了一个全球模拟“游戏”，他称之为“帝国”，主要通过一系列的文字命令来进行。这相当于是一个文字版的即时战略游戏，玩家要掌握人口、军队、技术、能源、基建、金钱等各种指标的变化。这款游戏还可以多人玩。朗斯通说：“我的编程方法完全是出自本能，我也没有下意识的进行游戏设计。”

后来朗斯通的乐队决定搬到波士顿，朗斯通也跟着飘洋过海来到美国，他在哈佛大学找到了一份维护UNIX电脑的工作。当时哈佛大学正在筹建一个大学间的电子邮件系统，将新电脑接入正蓬勃发展的互联网。朗斯通很快就开发了一个“彼得邮政局”，成为哈佛大学的邮件服务器，接着他又利用哈佛的计算机设备开发了几个游戏。此时《帝国》已经成为一个在各大学里流传甚广的游戏。朗斯通作为一个UNIX天才，其名气在哈佛校园里不胫而走。波斯顿和纽约的一些律师事务所慕名而来，都想让他帮忙搭建计算机系统。

在华尔街著名律师事务所Davis-Polk遇到朗斯通时，凯特马尔早已久仰其名，他对朗斯通说卢卡斯电影正在开办一个新部门：“我们想在电影行业之外应用高科技，游戏将会是其中很重要的一部分。”

朗斯通答应到加州看看，但他很喜欢纽约。他不想工作太忙，想平常多花点时间玩音乐，而卢卡斯的项目看起来会非常忙碌。最后能与乔治·卢卡斯一起造梦的诱惑也无法让他放弃当前悠闲高薪的工作。后来凯特马尔答应他可以半个月在加州，半个月回纽约，这才挖来了这位天才。

朗斯通留着一头褐色的马尾辫，并不是传统的游戏宅男。《美国电影》杂志将他形容为“爵士程序员”，是一个有键盘就能即兴来一曲的人。

乔治·卢卡斯感兴趣的不止是游戏，而是“互动娱乐”，游戏只是其中的一小部分，他还想将这种互动工具用于教育。有了雅达利的资金，朗斯通开始招贤纳士。他在C楼占据了一个小办公室，就在那些制作电影特效的人附近。通过C楼各职员们的引荐，不到一个星期，朗斯通就建立了一个梦之队。

游戏的崛起

在芝加哥举办的消费电子展上，雅达利骄傲地公布了与卢卡斯的合作。当时，“电影公司集体进入游戏业”成为媒体关注热点。不仅是卢卡斯，派拉蒙、福克斯等都开始做游戏，斯皮尔伯格对《好莱坞报道》说，游戏是他最喜欢的娱乐类型。“我每天睡觉前都要玩一会游戏来放松自己”他说。在那一届的CES展上，游戏成了主导力量。

卢卡斯电影的图像特效师们对于在《星际迷航2》中所做的效果非常自豪，但他们没有时间为1982年的波士顿Siggraph大会发表演讲。不过在这次会议上，他们与大卫·福克斯（David Fox）言谈甚欢。当时大卫·福克斯正在写一本关于电脑图形的新书，其中就介绍了《星际迷航2》的特效。

1977年，大卫·福克斯和他的妻子安妮成立了马林计算机中心，这是一个非营利性组织，旨在向当地民众普及计算机知识。大卫·福克斯深信游戏将会是未来电脑图形的重要领域。他曾以自由职业者的身分为一些软件商做了几个游戏移植版，也自己做过一个原创游戏。当他听说地处马林市的卢卡斯电影正在组建一个游戏部门，他马上找到彼得·朗斯通，他说自己新书的后半部分就是教新手如何在雅达利800上做出精巧的动作。他对于做游戏非常有热情，特别是在雅达利的主机上。这种本地的专业人士正是朗斯通求之不得的人才，大卫·福克斯很快就被聘用了。

福克斯到C楼办公室的那天碰到了狂热游戏迷劳伦·卡朋特（Loren Carpenter），他曾在Siggraph大会上见过福克斯，此前《星际迷航2》中的特效工具软件就是他开发的。福克斯对他说：“真希望你的那些酷炫特效能在游戏里实现。”

“我看这也没什么不行的，”劳伦欣然答道。

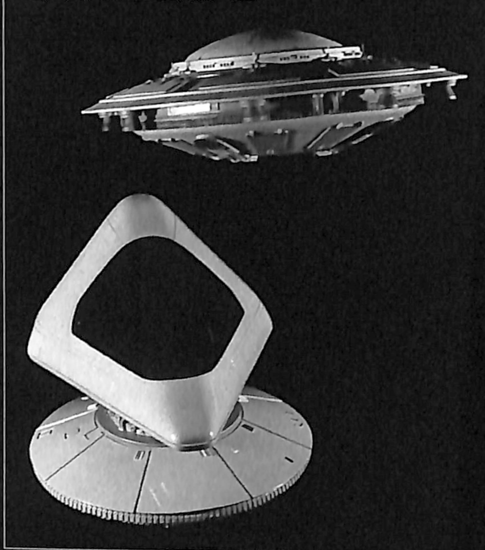
“但是我们用的是6502的CPU，速度只有1.79MHz，内存48K，这可不是VAX，达不到那个速度。”

“我认为还是可以做到，就是解析度低很多。”劳伦说着望向窗外，“我也很想知道那会是怎样的？”

然后劳伦就回到家里开始动手了，他用了一个周末的时间在游戏里做出了3D场景，看起来就跟纸板搭建起来的差不多，但毕竟是成功了。

几天后，劳伦与大卫用这种新技术做了个小游戏。游戏的目标是拯救叛军，玩家驾驶一辆高速X-wing战机，目标是飞跃崎岖的地形，在遍布敌人的星球里找到失踪的叛军飞行员。整个游戏以驾驶舱视点呈现，让玩家仿佛置身其中。

另一方面，彼得·朗斯通在继续招募新人。他找人的速度很慢，本着宁缺毋滥的原则。有趣的是，他不大愿意招有经验的游戏程序员，他要打造的是一个由梦想家和研究员组成的团队。他也承认“我拒绝了太多杰出人才”。有个叫戴夫·列文（Dave Levine）的游戏编程高手，为了能进卢卡斯做游戏，专门从芝加哥搬到了旧金山，在汽车旅馆里住了几个月，死皮赖脸地游说朗斯通，才总算得到了这份工作。而朗斯通所渴求的那些研究员却不大乐意做游戏，一听到“游戏”二字就觉得有点儿戏。这些研究员习惯了用最高端的电脑做出最炫的效果，而做游戏就要在最廉价的低规格游戏机上把每一点性能用到极致。前者可能用几个小时甚至几天的时间做出几帧的画面，而后者要在一秒钟内生成几十帧的动作。所以正如卢卡斯的一位程序员所说：“游戏里的最佳画面是卢卡斯电影做出来的最差画面。”


■卢卡斯飞行舱式街机的广告。

当C楼挤满人之后，游戏部门搬到了园区的另一栋宽敞的办公楼——隔壁的E楼，这样每个人都有了自己的办公室。这栋楼虽然宽敞，不过也特别简陋，就像一个工厂厂房一样。这座楼的一个角落时卢卡斯电影的资料库，里面有无数的参考书和杂志。

游戏部门搬进E楼后不久，雅达利的《星球大战》街机版新作就上市了。朗斯通对这台街机进行研究后发现了一个BUG：将某些线路重设之后，可以进入静止状态，此时所有飞船都会停滞下来，而玩家仍然可以瞄准射击。于是朗斯通对游戏进行了一番改造，在操作面板上增加了一个红色按钮，一按就会进入静止模式。一个星期之后，有人在这个红色按钮旁边贴了个标签，上面写着“原力健”。在危急情况下，按此键能将危险化于无形，再按一下就会恢复正常速度。这个类似于“放保险”的按键成为游戏最有趣的地方，卢卡斯电影的许多员工都跑到E楼来争相体验。当时斯皮尔伯格正好在附近的C楼拍摄《夺宝奇兵2》的蓝背景特效镜头，他很快得知附近有一台很受欢迎的《星球大战》街机，亲自体验了一次之后，他就迷上了这款游戏。他要求把这台机子搬到他的拍摄现场附近，好让他随时能玩到。电影拍完后，斯皮尔伯格很遗憾不能把机子一块搬走。回到洛杉矶的办公室之后，他马上打电话给雅达利，亲自订购了一台《星球大战》街机。这件事如野火燎原般很快在游戏业内传开了。

一天午后，雅达利总部接到了斯皮尔伯格的来电。

“我的机子上他娘的怎么没有原力键？！”

“您在说啥？”电话那头不安地问道。

“原力键啊！没有原力键我玩不下去！”

卢卡斯游戏部诞生

戴夫·列文想要开发一款应用真实物理效果的游戏，“我要做一款让玩家完全沉迷其中的游戏。”于是他开发了《Ballblazer》。在游戏中，两艘飞船置身于棋盘一样的场地中，他们要将激光控制的球带到目的地。游戏的特别之处是两个玩家同时以第一人称视点进行游戏。当时双人对战的游戏极其罕见，列文认为，这种游戏不再是玩家与游戏程序斗志斗勇，游戏变成了一种社交互动的工具。而且游戏中的世界拥有真实的物理系统，有惯性、质量和摩擦力。

那一年晚秋，通过大家的努力，列文终于把他需要的物理模拟系统搞定了，而福克斯仍然在开发“营救叛军”。原本这些游戏的对应平台都是雅达利2600，但是他们知道雅达利即将推出性能更高的雅达利800家庭电脑。


■大卫·福克斯在测试《营救叛军》。

劳伦·卡朋特其实已经在用雅达利800进行一些前沿技术的研究，有一天他把大卫·福克斯拉到自己的办公室里，向他展示自己的最新研究成果。只见具有立体感的3D地形在屏幕中出现，虽然解析度很低，画面很粗糙，但是真正做到了操作飞行器在3D空间中实时飞行，而这足以完爆当时的所有游戏。福克斯当时就惊呆了，他赶紧跑到朗斯通的办公室，向他演示了劳伦刚刚做出来3D山脉。

“想做个这样的游戏吗？”福克斯问。

“必须想啊！”朗斯通答道。

于是三人在办公室里拍板决定，这款游戏一定要出在雅达利更强的新主机上。

《星球大战》之后，卢卡斯电影的员工数量从6人增加到1982年底的350人，加上负责特效制作的工业光魔工作室，员工总数超过了600人。公司里光是垒球对就成立了9个，还有排球队、皮划艇队等等。他们还买了一艘“海行者”号大

帆船，放假时，员工可以驾驶这艘帆船从港口出发，横穿金门大桥。

那是卢卡斯电影的黄金时代，但他们并不知道雅达利即将遭遇灭顶之灾。

1982年夏季，雅达利花了2500万美元从斯皮尔伯格那里购买了《E.T.》的游戏版授权。为了赶上圣诞黄金商季，雅达利要求开发团队用6个星期的时间把游戏做出来，于是造就了公认的"史上最烂游戏"。同时第三方的大批劣质游戏也在不断抹黑雅达利的形象。随着业绩的急转直下，雷·凯撒偷偷卖掉了5000股股票，半个小时之后雅达利公布财报，出乎意料的运营亏损导致其股票遭受恐慌性抛售，当日市值蒸发了三分之一。翌日雷·凯撒因涉嫌内幕交易而遭到调查。到1982年底，雅达利已从天堂跌落地狱，连带导致其母公司华纳通信的股票也变成了垃圾股。

雅达利的剧变让卢卡斯电影感到震惊，好在他们并未受此波及，此前签署的合同中已经规定，卢卡斯可以将游戏的发行权优先收回。1984年，雅达利找来14辆大卡车，把上百万套《E.T.》拖到新墨西哥的一个大沙漠里掩埋，当时负责掩埋的IRS公司说他们在掩埋现场浇了一层混凝土，免得被人挖出来。

此时在卢卡斯电影的游戏部门，《营救叛军》和《Ballblazer》这两款主力游戏仍在开发中。朗斯通又招了一名得力助手——外号"阿龙"的查理·凯尔纳（Charlie Kellner），他是一个狂热科幻迷，曾是苹果公司最早的员工之一，他的Apple II电脑编程技巧神乎其技，曾为该电脑写了一个音乐合成器，还有一个经典的保龄球游戏。在加入卢卡斯电影之前，他在苹果最后参与的项目是刚刚启动的麦金塔电脑研发计划，麦金塔电脑经典的开机声就是他做的。

卢卡斯从来不玩游戏，但他也偶尔到这两个游戏的项目组走走，提出一些建议。比如他提议《营救叛军》中增加一些由外星人伪装的飞行员。而热爱音乐的朗斯通在《Ballblazer》里加入了许多自己创作的背景乐，从爵士到摇滚的都有。

1983年5月，卢卡斯电影开始敲定《星球大战3》上映前的最后细节，各界对此片的期待度达到了顶点。但是在这部电影之后，卢卡斯电影将何以为继？

所有人都知道，乔治·卢卡斯想要暂时告别《星球大战》。自从1975年第一部上映以来，卢卡斯几乎没有休息过。当三部曲完结之后，没有《星球大战》的卢卡斯电影依靠什么来维系辉煌？

在卢卡斯电影为《星球大战3》举办盛大的庆功宴的同时，游戏部门也同时举办了自己的小派对。两款游戏的样品已经做好，正准备对雅达利的高层进行展示。曼尼·吉拉德非常喜欢《Ballblazer》，不过对《营救叛军》没那么兴奋，但对其画面很满意。

雅达利虽然遭遇了灭顶之灾，但是百足之虫死而不僵，雅达利的业务网络仍在，卢卡斯电影仍然打算通过雅达利发行游戏。但是紧接着发生的事证明雅达利的腐朽已深入骨髓。

1983年末，卢卡斯电影将《Ballblazer》和《营救叛军》的beta评测版交给雅达利审核。一个星期之后，这个未加密的审核版泄漏到网上，而此时距离游戏的正式发售时间还有几个月。这次偷跑事件给卢卡斯电影造成了巨大的损失。对于一个刚成立的游戏部门来说，首批游戏就遭逢此劫，实在令人沮丧。但无论如何，"LucasFilm Games"在1984年终于崭露头角。



▲《Ballblazer》

图形冒险革命

"LucasFilm Games"作为附属于卢卡斯电影的一个部门，最初连自己的LOGO都没有，仅仅是在卢卡斯电影的LOGO上加了一个"Games"。直到1990年，在卢卡斯电影的改组中，游戏部门与工业光魔和天行者音效一起被独立成一家公司，名为"LucasArts"，后来天行者音效和工业光魔进一步整合为卢卡斯数字有限公司，卢卡斯艺术真正成为其游戏部门的官方名称。

《星球大战3》之后，乔治·卢卡斯暂时告别星战，而由于缺乏正统星战新作，游戏部门只能另辟蹊径。在2000年之前，卢卡斯艺术最广为人知的不是他们的星战游戏，而是其丰富的图形冒险游戏。这种所谓的"图形冒险游戏（Graphic Adventure Game）"是美国电脑游戏产业在八九十年代十分盛行的游戏类型，玩家靠点击画面中有可疑的物体将游戏进行下去。卢卡斯艺术可以说是此类游戏最杰出的代表，由其发行的所有游戏几乎都获得了极高的分数。卢卡斯艺术的图形冒险游戏风格风趣幽默，其游戏设计理念是玩家永远死不了，也永远不会走入死胡同。

1986年，卢卡斯艺术推出了首款图形冒险游戏——《迷宫（Labyrinth）》。实际上，本作也是卢卡斯艺术首次开发基于电影改编的游戏，其原型是由卢卡斯电影推出的Jim Henson同名电影。因为之前与雅达利不愉快的合作经历，本作的发行权交给了Activision。此后卢卡斯艺术建立了发行部门，从此所有游戏自行发行。

在卢卡斯艺术的图形冒险游戏历史上，最具里程碑意义的是1987年诞生的《疯狂鬼屋（Maniac Mansion）》。1985年，卢卡斯艺术的员


■"天行者农场"的主建筑，《疯狂鬼屋》的关卡就是根据这座楼设计的。



■《疯狂鬼屋》

工罗恩·吉尔伯特（Ron Gilbert）和加里·文尼克（Gary Winnick）接手了一个开发原创新作的任务。当时吉尔伯特只是卢卡斯艺术的临时工，签署了为期三个月的用工合同，负责为《Koronis Rift》写程序。而当时文尼克正在开发《迷宫》。两人经常在一起聊天，他们发现彼此有着共同的爱好，喜欢的电影和电视剧口味都差不多。在吉尔伯特的临时合同结束后，他成为卢卡斯艺术的正式员工。

在开发《疯狂鬼屋》这款原创新作时，吉尔伯特与文尼克分别负责编程与美术，游戏的创意是二人共同探讨得出，灵感源自B级恐怖片，讲述一群被困在鬼屋里的青少年一个个被屠杀。碰巧当时卢卡斯艺术的办公室搬到了天行者办公园区的一个大宅子，文尼克就根据这所大宅子的构造创作概念图，包括有螺旋状楼梯的图书馆、有超大屏幕和大钢琴的多媒体室等。游戏中的很多灵感都来自他们的生活环境，文尼克的女友，还有吉尔伯特的母亲都成为其中重要角色的原型。那年圣诞节到亲戚家串门，吉尔伯特看到亲戚家的小孩在玩《国王密令》，喜欢冒险游戏的吉尔伯特从中找到了游戏系统的设计灵感，那年假期他把所有时间都用来玩图形冒险游戏。

《疯狂鬼屋》本来只是一个纸上战棋游戏的电子版，在制作过程中变得越来越复杂，甚至加入了在当时极其罕见的多重结局，游戏的制作规模渐渐超过了卢卡斯艺术之前的所有游戏，因为预算严重超标，吉尔伯特差点因此被辞退。


■蒂姆·萨弗

《疯狂鬼屋》对卢卡斯艺术的最大意义是创造了一个游戏引擎，并成为今后卢卡斯艺术所有图形冒险游戏的通用引擎。游戏对应的主要平台是C64电脑，原本使用的是C64游戏常见的汇编语言，但是游戏越做越大，复杂到汇编语言已无法应付，必须使用一个高级的脚本引擎。吉尔伯特决定设计一个通用的游戏引擎，这样以后开发类似的游戏就会事半功倍，他足足用了9个月的时间开发这一引擎，这在多数游戏只需要几个月就全部做完的当时是极为奢侈的。在过去的图形冒险游戏中，玩家需要输入开发者指定的指令才能将游戏进行下去，就算明明知道如何将游戏推进下去，没有猜对词汇也无法继续。吉尔伯特对这种天然限制非常反感，而且他自称是个非常懒的人，不喜欢打字。所以他要开发一个只需要点击鼠标就能进行下去的游戏。以雪乐山公司的冒险与游戏为参照，他开发了所谓的“SCUMM”引擎，全称为“Script Creation Utility for Maniac Mansion（疯狂鬼屋脚本生成应用）”。这款引擎虽然是为C64电脑开发的，但是也非常容易移植到其他平台。

《疯狂鬼屋》总共开发了两年时间，在那个年代简直是难以想象的漫长周期。从本作开始从事发行工作的卢卡斯艺术从中尝到了甜头。《PC Gamer》杂志盛赞本作是“有史以来最精巧最重要的冒险游戏”。1990年通过Jaleco公司，本作推出了FC版，这也是卢卡斯艺术的首款FC游戏。值得一提的是，后来的业界著名制作人、Double Fine公司创始人蒂姆·萨弗（Tim Schafer）就是从本作开始入行，当时他只不过是本作的一个游戏测试员。由于任天堂对FC游戏的内容管制相当严格，卢卡斯艺术将游戏提交给任天堂审核的一个月后，任天堂发回一份报告，表示游戏中存在许多不当词句以及裸露画面。其实这些所谓的裸露画面，只不过是游戏场景中的一些泳装海报和古典雕像。因为任天堂限制的东西太多，当时负责移植FC版的员工大骂任天堂是“恶毒之神”。尽管如此，FC版卖出了25万套，给卢卡斯艺术带来了可观的利润。

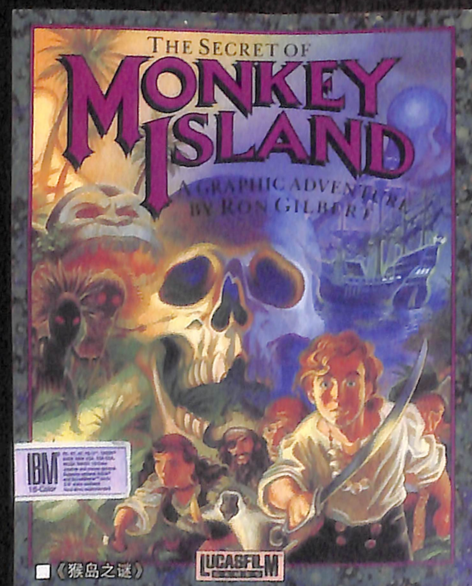


■《疯狂鬼屋》游戏截图



■《迷宫》

猴岛冒险



■《猴岛之谜》

1989年，卢卡斯艺术推出了首款根据《夺宝奇兵》改编的游戏——《夺宝奇兵3》。游戏类型采用了这一时期卢卡斯艺术最擅长的图形冒险类，在SCUMM引擎的基础上进行了小幅度的改进。罗恩·吉尔伯特与大卫·福克斯再次联手，这也是大卫·福克斯为卢卡斯艺术开发的最后一款游戏。本作最大的创新是引入了“IQ”值概念，玩家要用多种方式解决谜题才能提高IQ值，通关一遍之后IQ值可以累积，因此实现了其他图形冒险游戏欠缺的多周目的游戏价值。本作于1989年5月与电影版同步上市。

1990年10月，卢卡斯艺术历史上最著名的图形冒险游戏诞生了——这就是在游戏史上地位显赫的《猴岛之谜》（The Secret of Monkey Island）。

1988年，罗恩·吉尔伯特构思了一款海盗冒险题材的游戏，他在朋友家过周末时写下了剧本初稿。但是由于开发人员都被派去制作《夺宝奇兵3》，因此本作押后到1989年才开始制作。此前只是测试员的蒂姆·萨弗成为游戏开发团队里的正式成员，担任游戏的编剧。吉尔伯特在游戏中加入了超自然要素，游戏氛围上参考了迪士尼乐园里的加勒比海盗项目。游戏采用的是《夺宝奇兵3》的基本技术，加入了对话分枝，还有剑斗相关的谜题。

《猴岛之谜》大获成功后，续作随即开工，并于次年的12月份上市。这是吉尔伯特为卢卡斯艺术开发的最后一款游戏，继续讲述加勒比海的寻宝冒险。游戏系统与前作基本相同，用户界面更加直观，本作也是少见的能够选择解谜难度的图形冒险游戏之一。

1992年6月，卢卡斯艺术推出了《夺宝奇兵 亚特兰蒂斯的命运》（Indiana Jones and the Fate of Atlantis），与前作不同的是，本作不再是根据电影改编，而是采用原创剧情，讲述印第安纳琼斯和一位老友在海底之城亚特兰蒂斯的冒险，跟随他们的还有一群试图将亚特兰蒂斯的力量用于战争的纳粹。本作的原计划是根据被放弃的《夺宝奇兵3》电影备用剧本进行制作，故事背景是在非洲寻找与中国民间传说中的美猴王有关的宝物。但是本作的编剧拜访了天行者工作室之后，因为看到了一本关于世界未解之谜的著作，对其中的亚特兰蒂斯考古研究大为着迷，于是回家后翻阅了大量相关资料，由此创作了《夺宝奇兵 亚特兰蒂斯的命运》的剧本。本作的开发时间比原计划延长了半年，后来还推出了一个增加了

配音的CD-ROM版本，花了4个星期的时间录制了8000多句台词。本作最终销量超过百万套，是有史以来最成功的图形冒险游戏之一，也是当时卢卡斯艺术最畅销的游戏。

1993年发售的《触手之日》(Day of Tentacle)是《疯狂鬼屋》的续作，由蒂姆·萨弗领先制作，讲述利用穿梭时空从触手怪手中拯救人类的故事。本作再度对SCUMM引擎进行了升级，画面提升明显，而且穿插了全程语音。卢卡斯艺术从本作开始放弃了那些已经太古老的平台，初期仅在DOS平台上发售。同样在1993年发售的还有另一个经典——《妙探闯通关》(Sam & Max Hit the Road)，根据同名漫画改编，也是一款全程语音的游戏。

1995年，在图形冒险游戏上沉寂了一年之后，卢卡斯艺术推出了《全速前进》(Full Throttle)，这是蒂姆·萨弗的最新力作，讲述一个摩托车手在反乌托邦式的未来世界里洗刷谋杀罪名的故事。这是卢卡斯艺术的首款Windows游戏，也是第十款使用SCUMM引擎开发的游戏，并加入了INSANE“互动数据流动作引擎”，提升了过场动画的动作场面。这是卢卡斯艺术首次完全以CD-ROM格式发行的图形冒险游戏。

1995年卢卡斯艺术还推出了一款很特别的游戏——《The Dig》。这是由斯皮尔伯格构思的一款游戏，最初原本是作为电视剧《惊奇故事》系列中的一集，后来又打算拍摄成电影。经过仔细研究后，发现拍成电影的成本太高。工业光魔工作室制作了一些CG图片表现其整体感觉。斯皮尔伯格亲自撰写了脚本大纲，并邀请一些好莱坞著名编剧撰写故事细节与对话。这是卢卡斯艺术有史以来制作周期最长的游戏，1989年旧金山大地震当天，游戏设计团队在天行者工作室首次会面，而游戏的实际发售是在1995年11月。整个项目过程中先后换了4名项目负责人，最后由肖恩·克拉克(Sean Clark)负责。在初版故事大纲中，故事背景是在遥远的未来。一艘太空船造访了一颗废弃的星球，在那里发现了高级智能生物的迹象。工业光魔工作室参与了本作的特效制作，音乐也是好莱坞大师级别。

最后一款使用SCUMM引擎开发的游戏是1997年的《猴岛的诅咒》(The Curse of Monkey Island)，在开发本作时，罗恩·吉尔伯特已经离开卢卡斯艺术，《全速前进》的团队成为本作的研发主力。比尔·提勒(Bill Tiller)担任本作的场景美术师，他的美术风格成为今后所有《猴岛》系列游戏的风格基础。通过对SCUMM引擎的最后一次大幅改良，本作的画面大幅强化，独特的卡通风格给人留下深刻印象。在本片发售时，其电影版已经在制作中，但是项目坚持了没多久就被取消了。

随着3D时代的到来，从1998年开始，卢卡斯艺术启用了3D新引擎。基于西斯引擎研发的GrimE引擎带来了操作和游戏设计上的全新面貌，游戏方式不再是鼠标点击，改为用键盘或手柄操作。《Grim Fandango》游戏中穿插了大量精美过场动画表现情节。GrimE是一个真正的3D引擎，游戏中的角色全部是由3D多边形组成。本作是蒂姆·萨弗为卢卡斯艺术开发的最后一款游戏，从画面风格到游戏氛围，开始形成萨弗本人的独有特色。GrimE的第二款游戏也是卢卡斯艺术的最后一款原创图形冒险游戏——《逃离猴岛》(Escape From Monkey Island)于2000年发售，在画面和系统上，本作与《Grim Fandango》都很相似。


■《猴岛之谜》游戏截图



■《逃离猴岛》


■《夺宝奇兵 亚特兰蒂斯的命运》


■《触手之日》

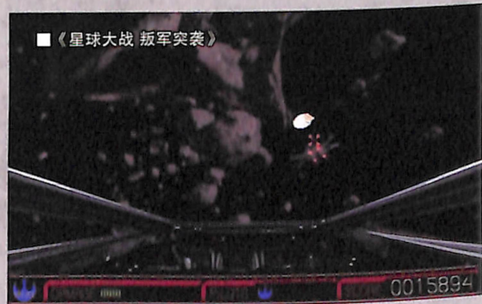
回归星战

在图形冒险游戏之外，上世纪80年代卢卡斯艺术也开发了不少军事模拟游戏。首先是在1987年推出了战舰模拟游戏《PHM天马》(PHM Pegasus)和《强袭舰队》(Strike Fleet)，不过这两款游戏是由EA代理发现。次年又推出了《战鹰1942》，这是其二战空战模拟游戏三部曲的开始，玩家可以驾驶美军或日军的战斗机在太平洋战场上作战。这些游戏的制作十分专业严谨，参考了大量真实历史资料，提供了许多历史秘密武器的细节，在游戏包装盒中附带了一本224页的历史资料手册。

到1990年代初，卢卡斯艺术才开始开发《星球大战》的官方游戏，主要是在任天堂的主机上推出，而且是外包给其他公司制作。首款由卢卡斯艺术内部制作的是空战模拟游戏《X-Wing》，由此前的二战三部曲开发团队制作。当时最成功的一款游戏是1993年11月推出的《星球大战 叛军突袭》(Star Wars: Rebel Assault)，这是一款轨道式射击游戏，是一款只对应CD-ROM媒介的作品，在MD光碟机、麦金塔和3DO等主机上推出，当时被认为是推动CD-ROM主机发展的杀手锏之一。

在id Software的《毁灭战士》发售后，美国电脑游戏市场的热点从图形冒险游戏专为FPS，卢卡斯艺术也紧随潮流，在1995年推出了自己的第一款FPS——《星球大战 黑暗原力》(Star Wars: Dark Forces)。游戏项目从1993年9月开始启动，当时的目标是将当红的FPS与卢卡斯艺术擅长的冒险游戏结合，因此在简单的移动射击之余加入了一些解谜要素。卢卡斯艺术对FPS游戏做出了许多创新，比如引入了躲闪、跳跃、游泳等动作。而且还引入了当时大部分FPS并不具备的地形高低差概念。为实现此功能，卢卡斯艺术专门研发了一个新游戏引擎，叫做“绝地引擎”，该引擎还能做出迷雾、动态贴图等效果，借此做出了更具动态感的场景。尽管如此，本作在当时仍然被讥讽为“毁灭战士克隆版”。不过本作的攻略本中声称游戏是在《毁灭战士》发售之前就开始制作的，只不过《毁灭战士》发售之后项目被延期，为的是进行改良以使其有完全不同的面貌。


■《星球大战 黑暗原力》


■《星球大战 叛军突袭》

《星球大战 黑暗原力》衍生出了《绝地武士》系列。作为其续作，《绝地武士 黑暗原力II》于1997年发售。当时3D显卡革命风起云涌，利用专门的3D显卡进行硬件加速，本作的游戏画面有本质性的进化。本作是最早使用微软Direct3D的游戏之一，并且使用了3D立体声技术。游戏中也穿插了过场动画，由实拍的真人结合CG场景。游戏本身的重要创新是引入了原力系统和光剑战斗，通过战斗累积的点数可以消费在原力上，不断提升原力，提高战斗力。此外本作还加入了多人模式。各方面的游戏设计都走在当时PC FPS革命的潮头。之后该系列陆续推出了《绝地武士II 绝地放逐》以及《绝地武士 绝地学院》。

随着卢卡斯电影方面《星战前传》三部曲的到来，《星球大战》关联游戏全方位出击，卢卡斯艺术的重心完全从图形冒险游戏转到星战游

戏。而随着星战游戏数量的增多，业界批判这些游戏出现垃圾化的趋势。

2002年，卢卡斯艺术意识到过于依赖《星球大战》将导致自己变成一个垃圾游戏制造厂，于是宣布今后至少会有一半以上的游戏是非星战题材。但是很多原创游戏要么失败，要么是中途取消，结果还是给《星球大战》相关游戏让道。进入PS2/Xbox时代后，游戏产业正式进入了高成本时代，原创游戏的成功几率不断降低。卢卡斯艺术意识到依靠原创品牌并不可取，但是可以借助顶尖游戏开发商的力量，结合《星球大战》的品牌优势，打造出原创的星战大作。2003年，卢卡斯艺术实现了与BioWare的历史性合作，由此诞生的《星球大战 旧共和国武士》成为史上最成功的星战游戏，出色的3D画面、高水准的叙事方式，以及复杂的RPG系统，完全抬高了星战游戏的质量标准，横扫那一年的众多“年度最佳游戏”大奖，真正实现了《星球大战》游戏品牌的复兴。第二年发售的《旧共和国武士Ⅱ 西斯王》保持了前作的高水准，不过卢卡斯艺术的急功近利也表现了出来。业界批判卢卡斯艺术逼迫接手本作的黑曜石工作室在太短的时间内开发一个未完成品，游戏制作过程中大量内容被砍掉，结局令人失望，而且存在大量的BUG。


■《星球大战 银河》

在2003年，《星球大战》也首次登上了网游舞台。与索尼网络娱乐合作打造的《星球大战银河》(Star Wars Galaxies)在当时极具话题性。本作的开发商是索尼网络娱乐的爱将Verant工作室，此前他们的代表作是世纪之交最受欢迎的网游《无尽的任务》。本作上线初期大受欢迎，不过只火了一年多的时间。尽管如此，一批忠诚玩家坚守了6年，直到2011年7月24日本作才宣告停止运营。

拯救卢卡斯艺术

2004年9月，乔治·卢卡斯在他的“天行者农场”办公室里接见了吉姆·瓦德(Jim Ward)。当时卢卡斯艺术已经处于一片混乱之中。太多质量平庸的《星球大战》游戏不仅使得这个游戏部门业绩惨淡，甚至也在损害《星球大战》的品牌形象。此外，公司内部的权力争斗以及惨淡的业绩表现导致那一年大部分员工的奖金泡汤。

瓦德曾是卢卡斯电影的一位资深营销高管，2004年5月刚刚被指派为卢卡斯艺术的总裁。9月的那一天，他带着一份全新的商业计划找到了乔治·卢卡斯，但他首先要确认卢卡斯本人的立场：是否打算将卢卡斯艺术打造成五大游戏发行商之一？当然，卢卡斯说，当然想。

“我们可以自己做到这一目标，可以将我们的资源全力投到这上面来。”瓦德记得当时卢卡斯是这么回答他的。

于是瓦德承载着卢卡斯的殷切厚望，开始启动卢卡斯艺术的盘活计划。短短一年时间，他将卢卡斯艺术的市场占有率排名从第13位提高到第8位，距离TOP5的目标似乎不那么遥远。

这迅速的崛起有赖于两款《星战》游戏——《星球大战 战斗前线Ⅱ》和《星战前传Ⅲ》，他们分别成为那一年销量排名第二和第三的游戏，仅次于《麦登NFL 2006》。此外由卢卡斯艺术发行、Pandemic工作室开发的《雇佣兵》也是销量不俗。卢卡斯艺术的游戏发行计划中出现了许多非《星战》游戏。

但瓦德深知卢卡斯艺术真正的挑战还在前面。世代转型期对于所有发行商来说都是难熬的，而在步入高清时代的史上最艰难转型期里，卢卡斯艺术还要面对没有《星战》电影新作可利用的恶劣处境。要知道几年来卢卡斯艺术主要就是靠《星战》电影热潮带动游戏的销售，失去了这个靠山，如何实现跻身TOP5的目标？

虽然卢卡斯艺术的收入占到了整个卢卡斯电影集团四分之一的营业额，但是仅占其经营利润的十分之一。所以瓦德的重点目标是打造一个原创品牌。

2004年8月，瓦德在一个市政厅礼堂里和他的幕僚们制定了卢卡斯艺术的转型战略。原则很简单：卢卡斯艺术要做高质量的游戏，并且保证时间与预算。

1997年加入卢卡斯电影之前，瓦德在广告公司做了13年，他的客户包括苹果、耐克、微软等大公司。在韦柯广告公司工作期间，他参与了Windows95首发的广告营销计划，他和同僚们建议微软使用滚石的名曲“Start Me Up”作为广告主题曲。

之后瓦德成为韦柯广告公司的全球会计总监，负责的主要客户是耐克，他的团队成功将泰格·伍兹打造成享誉世界的品牌。1997年，卢卡斯电影招募他指挥《星战》电影新三部曲的全球营销工作，以及卢卡斯电影全部DVD的营销工作。2003年11月，瓦德希望卢卡斯给他一个更加独当一面的机会，于是他成为卢卡斯艺术的总裁。因为他从未有游戏行业经验，乔治卢卡斯原本有些犹豫，但是他知道瓦德是一个知人善用的人，只要善于使用手下的那些游戏业界人才，这位经历了多个行业的品牌塑造者也许可以为卢卡斯艺术带来新的契机。

瓦德虽然对游戏不熟，但在游戏业界也有不少人脉，包括在推广Windows95时与微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫成为好友，前EA总裁约翰·里奇蒂耶洛也与他有深交。

瓦德一上台，就给卢卡斯艺术造成了大地震。整个公司约400名员工被裁掉了大约四分之一。同时瓦德开始着力改变公司文化。“我必须把他们从政治斗争中解放出来，这样我才能建造一个新团队，我对他们说，你们要么听我的，要么走人。”瓦德说。

接着瓦德开始每周开例会，让各部门老大畅所欲言。他将质量管控部门从产品开发部门剥离出来，为的是创造“健康的紧张感”，让员工们更自由地表达自己的看法。对于游戏广告，瓦德也采取了全新手段。比如在非《星战》的电影宣传活动中也顺带宣传游戏《星战前线Ⅱ》。

瓦德为人率性。1981年在亚利桑那州上大学时，他曾因女友和他第一次上法语课就迟到而提出要分手。结果三年后这位女同学成了他的妻子。率性而为的瓦德很乐意接受新观点。在他的职业生涯中一直是与文化创意行业的人打交道，他总是在不断寻找灵感。“关键在于要找一个创意伙伴”瓦德说。在卢卡斯艺术，他的创意伙伴就是彼得·何什曼(Peter Hirschmann)，他将他提拔为产品开发副总裁。何什曼曾是斯皮尔伯格的制片助理，参与开发了《荣誉勋章》，2002年加入卢卡斯艺术担任制作人。2004年初的一个晚上，瓦德在前往办公室的走廊上碰到了何什曼，本来他是要询问《星球大战 战斗前线》的开发进度，而何什曼就是该作的制作人。结果关于星战的话题很快变成了个人兴趣：二战、迪士尼乐园……瓦德出生于1959年，他最喜欢迪士尼里的加勒比海盗项目，小时候每个星期天晚上都要看“迪士尼神奇世界”。而何什曼的办公室里一直摆着一个迪士尼乐园的单轨模型。

“压力真的很大，毕竟我们从乔治的钱包里拿走了2000多万美元。”瓦德说着拍了拍何什曼的肩膀。他所说的2000万美元不是卢卡斯艺术的全部预算，只是高清世代单个游戏的成本。

何什曼垂了垂被拍的肩膀：“我感受到压力了。”然后他和瓦德相视一笑。



■卢卡斯负责发行的《雇佣兵》

品牌重启

在瓦德制定的振兴卢卡斯艺术五年计划中，“品牌再造”是一个关键词。将《星球大战》进行“品牌重启”的计划从2004年夏季启动，最初由名开发人员进行游戏总概念的探讨。他们足足花了一年的时间进行概念构思，提出了超过100份初期概念，从中甄选出20多份，再通过面向玩家的市场调查，将范围缩窄到其中的7份方案。这7份方案中的游戏元素组成了《星球大战 原力释放》的整体概念。开发团队制作了1分钟的概念视频，乔治·卢卡斯看完后亲自敲定该项目，于是团队人员从10人增加到20人。

2005年4月，卢卡斯艺术的开发团队获得乔治·卢卡斯的鼓励，让他们将游戏故事围绕黑武士的秘密学徒，在剧情上作为两个三部曲之间的衔接。于是卢卡斯艺术又花了半年时间写剧本，乔治·卢卡斯本人也花了大量时间与开发者们讨论游戏中各主要角色的关系。在本作的预开发阶段，项目组人员数量已经超过30人。光是游戏的工具和技术就花了几年的开发时间，当时卢卡斯艺术对于次世代主机的规格还不大确定。直到2007年初，游戏才进入了全面开发阶段。游戏使用了全新的Ronin引擎，也加入了《GTA4》所用的Euphoria动作系统。卢卡斯艺术的目标是让玩家感到“终于真正置身于星球大战电影之中”，工业光魔对本作提供了全力协助，共同制作了电影级的特效。这也是卢卡斯艺术和工业光魔一起搬到旧金山雷特曼数字艺术中心之后的首次合作。

《星球大战 原力释放》在业界毁誉参半，花大力气制作的游戏剧情获得了一致好评，获得了当年美国作家公会的最佳游戏剧本奖，画面与物理系统也有不错的评价。由天行者音效打造、约翰·威廉姆斯等大师参与制作的音乐自然也不会令人失望。但是太单调的游戏流程让很多人失望，游戏平衡性也有问题。还有不少玩家抱怨视角问题。《娱乐周刊》将本作评为2008年最烂游戏第二名，GameTrailers网站更将其评为年度最失望游戏。但是本作创造了600万套的销量纪录，成为史上最畅销的星战游戏。



■《星球大战 原力释放》

与此同时，卢卡斯艺术也在打造原创品牌。2007年5月，卢卡斯艺术公布了交托给day1工作室开发的《Fracture》，当时号称本作是“卢卡斯艺术的发展之路上将扮演关键角色的全新品牌”。这是一款第三人称视点的科幻射击游戏，讲述分裂成大西洋派和太平洋派的美国爆发了全面内战。游戏的卖点是地形可破坏，玩家可以用未来武器将地面抬升或者沉降，创造出掩体，或者跳到原本无法抵达的地方。还有许多围绕改变地形而进行的解谜成分。游戏设计上确实很有创新意识，只可惜开发团队火候不足，游戏水准低下，给卢卡斯艺术造成了不小的损失。



■《星战前线》

在吉姆·瓦德的“品牌重启”计划中，《星球大战》将分为两个产品线，一个是由内部打造的《原力释放》系列，还有一个是交给外部工作室开发的《星战前线》系列。《星战前线Ⅲ》的开发商选定的是Free Radical工作室。

Free Radical创始人大卫·多雅克（David Doak）说：“他们（卢卡斯艺术）对技术的野心非常大，他们看起来都是好人。当时我们对自己开发的《薄雾（Haze）》非常失望，虽然我们不想再以做外包项目为主，但是能够做《星球大战》还是很吸引人的。Free Radical因此而军心大振，因为一般人的职业生涯里可没什么机会能参与《星球大战》的制作。这就像在天堂里的婚礼。”

卢卡斯艺术希望《星战前线Ⅲ》与前两作相比有翻天覆地的进化，游戏的核心概念是玩家会从小规模的枪战无缝衔接到太空大战，只要钻入飞船，就会变成大规模太空战。这意味着在微观细节和宏观大场面上都要做到尽善尽美。游戏项目从2006年中开始启动，一直持续到2008年初，那时多雅克意识到时间根本不够用。多雅克说：“我们就想跟卢卡斯艺术商量一下，让他们知道我们的难处。因为卢卡斯艺术很好说话，我们觉得他们一定会明白我们的苦衷。不巧的是，吉姆·瓦德当时已经走了。”

卢卡斯艺术的许多实权人士对瓦德的重启计划失去了信心，《Fracture》等游戏的失败正好成为佐证。2008年2月4日，吉姆·瓦德引咎辞职。“当时我们也担心过，”瓦德说，“但这似乎不是什么坏事，我们仍然认为自己在做正确的事。渐渐地，和我们打交道的人从一群充满激情要做出好游戏的人变成了一群神经病，他们做什么都要叫个律师在一旁盯着。”

动荡时代

2008 年 4 月 2 日，卢卡斯艺术指派原 EA 高层达瑞尔·鲁德瑞古（Darrell Rodriguez）担任卢卡斯艺术新总裁。加入公司高层的还有大批新面孔。作为公司新战略之一，卢卡斯艺术对高层进行了大清扫。第一步就是将公司的支出削减一半。大批员工被裁，整个管理层被全部换血，无数项目被取消。Free Radical 的一位员工说："很长一段时间以来，我们一直以为卢卡斯艺术是我们最好的发行商。而到了 2008 年，一切都改变了。他们不是被裁就是自己走了。然后来了个叫做达瑞尔·鲁德瑞古的新人，他做的是控制成本而不是开发游戏。于是我们为他们开发的游戏变得成本过高了。"

卢卡斯艺术开始故意找茬。他们首先是给 Free Radical 提出苛刻的进度要求，Free Radical 克服万难完成了量化目标，卢卡斯艺术又在游戏内容上吹毛求疵。Free Radical 的一个员工说："如果发行商想找茬实在太容易了，在递交的内容中有许多灰色地带，如果合同上写着'XX 关的画面要达到可发售的质量'，你可以说什么是可发售的质量？这根本说不清楚。"

就这样，卢卡斯艺术以游戏质量不达标为理由拒绝向 Free Radical 支付应得的酬劳，使其半年时间得不到一分钱的报酬。卢卡斯艺术没点头，Free Radical 就不能进入下一个开发阶段，只能将现有的成果不断进行改进，希望能得到卢卡斯艺术方面的首肯。就这样，在没有资金来源的情况下，Free Radical 用自己的积蓄苦苦支撑了半年。而这些工作成果到头来都被转给 Rebellion 工作室接手开发。多雅克说："和他们交流简直是对牛弹琴，他们做什么都是纯粹基于财务角度考虑。我曾经以为接了一份自己喜爱的梦幻工作，结果却变成噩梦般的折磨。"

《星战前线 Ⅲ》的取消最终要了 Free Radical 的命，而卢卡斯艺术的日子也不好过。鲁德瑞古上任后第二个月，《星球大战 原力释放 Ⅱ》发售，游戏一如既往地获得了低分评价，但这次它不再像前作那样幸运，在美国发售两周内只卖掉了 50 万套，卢卡斯艺术全公司上下大失所望。随后鲁德瑞古就开始进行大裁员，大约三分之一的员工被裁。

2008 年 10 月 21 日，雄心勃勃的星战网游新计划启动——BioWare 开发的《星球大战 旧共和国》目标是超越《魔兽世界》，成为行业第一网游。游戏的开发成本据说超过 2 亿美元，是史上成本最高的游戏。不过本作的主要投资方是 EA，卢卡斯艺术仅提供品牌授权，游戏的成败对其影响不大。

授权游戏的陨落是卢卡斯艺术开始没落的主要原因之一。绝大多数由热门电影、电视和漫画改编的游戏都不好过，《哈利波特》、《蜘蛛侠》、皮克斯动画系列……这些曾经的聚宝盆变成了一堆受人唾弃的破瓦缸，而曾经靠授权游戏风生水起的游戏公司都面临着破产危机。曾排名业界第三的 THQ 轰然倒下，EA 和动视几乎不再做授权游戏生意。卢卡斯艺术靠着一部已多年没有新片上映的《星球大战》，能够支撑到今时今日，并不是因为其游戏开发实力强大，而是因其不需要像其他游戏公司一样支付授权费。在卢卡斯艺术的 30 年历史中，真正能在业界傲然而立的只有其图形冒险游戏，而此类游戏在本世纪已无市场可言。

达瑞尔·鲁德瑞古努力从商业运作层面拯救卢卡斯艺术，但在其上台两年后终于承认失败。2010 年 5 月，鲁德瑞古宣布辞职。卢卡斯电影委任其董事杰瑞·鲍尔曼（Jerry Bowerman）暂代其位，一个月后卢卡斯艺术从 Epic Games 挖来了保罗·梅根（Paul Meegan）担任卢卡斯艺术的新任 CEO。

鲁德瑞古的原则是"既然自己做游戏不赚钱，还不如授权给其他游戏厂商，赚点授权费"。在此理念下诞生的《Kinect 星球大战》和《星球大战 旧共和国》分别由微软和 EA 发行，它们在 E3 展上公布之后都获得了极大的关注，但它们都以失败告终。而保罗·梅根的理念是"做好自己的星球大战"，他说："在我看来，好的产品是一切的基础，我们要把质量放在首位。"

梅根的计划是招募更多优秀的游戏开发者。同时他利用与老东家的关系，购买了虚幻引擎 3 最新版的授权，计划用其开发具有顶级视觉表现力的《星球大战》新作。为了打造出高水准大作，梅根从育碧高薪挖来了顶尖游戏制作人、《分裂细胞》的创造者克林特·豪金（Clint Hocking）。两个月后卢卡斯艺术再次裁员三分之一，梅根称之为换血，他要用更高水准的游戏开发者替换原有的团队。在他的指挥下，卢卡斯艺术启动了公司有史以来最大规模的《星球大战》新作计划——《星球大战 1313》！E3 2012，本作正式公开，成为 E3 展上最受关注的游戏之一。但是 4 个月之后，梅根与豪金相继离职。



■开发中的《星战前线 Ⅲ》设定图。

米老鼠大屠杀

2012 年 10 月 30 日，华特迪士尼公司公布了一则令全球娱乐圈震惊的新闻——迪士尼将以 10.5 亿美元收购卢卡斯电影。当时迪士尼在声明中说，目前的打算是让卢卡斯艺术及其分公司的所有职员保留其原职位不变，卢卡斯艺术的发言人也很快发表声明说："在可以预见的将来，所有项目都将照常进行。"

但是知情人士们从中嗅到了危险的气息。

在迪士尼收购卢卡斯之后的一个发布会上，迪士尼首席执行官 Bob Iger 说，今后公司对《星球大战》游戏的主要计划是"更注重页游与手机游戏，而不是主机游戏"。Iger 说："我们也会观察主机游戏方面的机会，但主要是作品授权而不是发行。"虽然《星球大战》是一个极其大众化的品牌，但是在 Facebook、手机等大众化的平台上，却一直毫无表现。迄今为止 Facebook 上都没有正式的《星球大战》游戏，在智能手机上有一些由卢卡斯艺术授权的星战游戏，但卢卡斯艺术在 iOS 上官方发行的游戏只有一款无人问津的《幻影威胁》相关益智游戏。在迪士尼的新战略下，卢卡斯艺术变得毫无价值。

在被迪士尼收购之前，卢卡斯艺术重点打造的是《星球大战 1313》，而这种大投资传统游戏与迪士尼的战略不符。迪士尼自身在页游和手游上倒是做出了不少耀眼的成绩，最成功的当属《鳄鱼小顽皮爱洗澡》，在 Facebook 上推出的《复仇者联盟》也很受欢迎。

迪士尼收购卢卡斯电影的半年后，4 月 3 日的早晨，来到卢卡斯艺术上班的所有员工收到了一封内部邮件：迪士尼决定关闭卢卡斯艺术！正在开发的《星球大战 首次突袭》（Star Wars First Assault）和《星球大战 1313》被取消。今后迪士尼将使用卢卡斯艺术的名义做游戏授权的生意，但该工作室本身将不复存在。

迪士尼在对外声明中说，目前正在开发的游戏可能会授权给其他发行商或者开发商。但是知情人士称这只不过是迪士尼的缓兵之计，实际上这些游戏再也没有被继续做下去的可能。游戏开发团队已经被遣散，两款游戏已经永远地安息。卢卡斯艺术的 150 多名员工大部分已经被裁员，只有少部分

人编入到迪士尼内部。

在卢卡斯艺术被关闭之前，正在开发的游戏除了《星球大战 首次突袭》和《星球大战 1313》之外，还有一个类似于《FarmVille》的星球大战主题社交游戏，以及一款iOS游戏。主机游戏方面还有一款空战游戏。卢卡斯艺术还计划打造一个"对业界有革命性意义"的全新网络服务。

这些游戏在几个月的时间里经历了过山车般的起起伏伏。《星球大战 1313》的制作方向几经更改，《首次突袭》的制作规模比原计划大幅缩减，到2012年9月公开时变成了一款XBLA游戏。

《星球大战 1313》项目最初是在2009年被提出，当时是为了配合卢卡斯电影打算推出的一个《星球大战》电视剧版。这部电视剧计划作为电影版《星球大战》两个三部曲之间的衔接，游戏版的代号为"地下世界"，游戏的氛围与电视剧版一样，将会是黑暗成人向风格。当时卢卡斯艺术打算将本作制作成类似于《旧共和国武士》那样的开放型RPG，今后通过DLC的方式不断推出围绕新角色的故事。由于预算原因，卢卡斯电影在2010年将电视剧计划暂停，游戏版也随之中止。此后因为保罗·梅根对此游戏项目看好，而且他认为这种黑暗风格与虚幻引擎3非常匹配，于是将其重新启动，找人重写了剧本。游戏的风格也完全转变，代号变为"Hive"，加入了平台动作要素，变成类似于《未知海域》的游戏。当时保罗·梅根启动的还有另外一款风格类似于《使命召唤》的FPS游戏，代号为"Trigger"。

2011至2012年间，《星球大战 1313》的进展相当顺利，乔治·卢卡斯本人看过之后也很满意，他还亲自指示开发者们把暂时放弃的电视剧本添加到游戏中。卢卡斯本人的首肯，加上E3展上获得的巨大反响，《星球大战 1313》本来应该是前途无限。可惜迪士尼的杀入改变了一切。

迪士尼收购卢卡斯电影的主要目的是启动《星球大战》电影新三部曲，一切与之无关的大投资项目都要让道。与《星球大战 1313》一起让道的还有《星球大战 首次突袭》和《星战前线Ⅲ》。《首次突袭》没有任何载具，而《星战前线Ⅲ》是围绕载具战斗。该作在卢卡斯艺术的内部代号是"第二版（Verson Two）"。在《星战前线Ⅲ》多次更换开发商之后，卢卡斯艺术打算自己开发。根据市场调查发现，大批玩家希望看到"《星战前线》系列"的续作。

迪士尼收购卢卡斯电影之后，这些项目组人人自危。2013年一月，桑迪霍克小学屠杀案发生后，迪士尼的Iger表示要对卢卡斯艺术正在开发的游戏进行评估，可能会削除暴力内容。黑暗风的《星球大战 1313》、FPS的《星战前线Ⅲ》察觉到了迪士尼的意图。大家心知肚明，所谓暴力内容只不过是托词，卢卡斯艺术与迪士尼的方向不符，被铲除只是时间问题。

2013年3月，尚未对外正式公开的《星球大战 首次突袭》资料泄露。按照游戏公司的正常做法，资料泄密之后会将其作为一起炒作的事件，趁势进行宣传。而迪士尼却让卢卡斯艺术保持缄默，没有对此事件作出任何回应。这时卢卡斯艺术已深刻意识到他们即将被抛弃。



■《星球大战 1313》

后记

2013年4月3日的声明让全世界玩家感到震惊，但对于卢卡斯艺术内部以及知情人士来说，这早已在预料之中。今后卢卡斯艺术的所有游戏都将转交给迪士尼互动工作室开发，或者外包给第三方开发商。卢卡斯艺术方面留下来的员工不到10人，主要负责品牌授权工作。迪士尼表示，新商业模式将会"把公司的运营风险降到最低"。不仅是卢卡斯艺术，在工业光魔工作室负责做游戏特效的开发人员也被辞退，迪士尼认为该工作室人员过于饱和。

"降低风险"是迪士尼关掉卢卡斯艺术的根本原因。当前美国游戏产业危机四伏，虽然在技术上，美国游戏业已无敌于世界，但是表面上游戏制作水平日益低下的日本业界通过手游、页游等新领域反而保持盈利的增长，而美国业界巨头们却在经历亏损与破产，真正成功的大作屈指可数。迪士尼将手游和页游作为未来的发展方向也可以说是不得已而为之。此前迪士尼的游戏部门也曾打算以高品质、大投入的游戏应对次世代，换来的却是持续的亏损。《星球大战 1313》的高品质令人向往，但是这种投资规模的游戏出在装机量有限的次世代主机上，究竟能卖出多少套？亏损的可能性恐怕远远高于盈利。卢卡斯艺术的倒闭令人唏嘘，但这正如THQ的破产一样，只不过是行业巨变中优胜劣汰的必然结果。

游戏评台 GAMER CRITICISM

经过了《游戏人》与《UCG》的梦幻组合之后，游戏评台栏目终于又和大家见面啦。本次游戏评台栏目汇集了3月大作洪潮的多数作品，保证能让大家看得过瘾。这些游戏中华尔兹玩了其中的70%，算是基本没留下什么遗憾，不知身为读者的你有没有去尝试这些大作呢？

游戏不仅好看，有内涵，甚至还挺好玩

生化奇兵 无限

BioShock Infinite

机种 PS3/X360 厂商 2K Games 类型 主视角射击 发售日 2013年3月26日



《生化奇兵》算不算原创新作？关于这点，不少玩家都抱有疑问。但它绝对可以算入本世代涌现出来的十大全新品牌。系列最新作《生化奇兵 无限》由初代原班人马开发，果然再次为世人带来了耳目一新的美妙感受。本人第一时间购入游戏、第一时间通关、第一时间全成就，然后便毫不犹豫地把本作列为GOTY（年度游戏）的候补之一了。

玩游戏

当我打过1999难度后，我发现这个游戏不仅好看，而且有内涵，甚至还挺好玩。游戏中的核心打法是围绕装备、超能力、武器这三点来展开的，这与一般的FPS只对武器和枪法有要求的做法有本质不同。如果说装备就是技能，而超能力就是魔法，那么8种魔法+近50种技能的组合也远胜一般的RPG游戏了。而更值得一提的是游戏中登场的装备和超能力都有很明显的不同，这导致了玩家也可以衍生出多姿多彩的战术，例如法师、狂战士、狙击手、天路作战员等等。如果只打最低难度的话，玩家大可一路突突突过去，但这种玩法有如猪八戒吃人参果，一定要来试试最高难度才能体会到玩法的精髓。

游戏最高的1999难度听起来很吓人：死后复活需要消耗约100元。如果手上的金钱数量不够，则直接返回游戏最初。相比普通难度，玩家对敌人的攻击力减半，敌人对玩家造成的伤害加倍，护盾需6秒才能填充，填充满需要4秒。但如果玩家找准打法，1999难度可以游刃有余地完成，这与传统的FPS是有很大不同的。有不少玩家表示经常找垃圾严重破坏了游戏节奏，但实际上游戏中的强制战斗并不算多，追求最速的玩家一样可以在3小时内解决1999难度。只不过一路搜刮下来的话会让游戏更简单，也能让玩家更好地体验天空之城的美丽。

个人觉得比较遗憾的一点是游戏没有多周目继承的设定。游戏中出现的装备是随机的，加上又不可能一次性收齐全部装备，使得不少玩家不能随心所欲地实践一些新颖战术。其实只要设定为可以继承装备，或是增加一个拥有全装备的生存模式，相信也会让重复游戏性高不少。不过游戏还有3个DLC未出，相信届时会为游戏挽回不少分数。



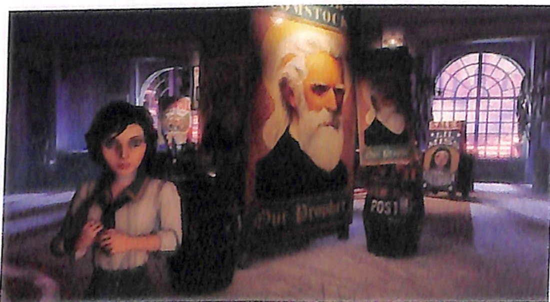
读内涵

随着网络的流行，获得资讯的渠道越来越丰富，这使得像《生化奇兵》这样内容深奥且无官方中文版的游戏也能为不懂英文的中国玩家所理解。但这里所说的理解只是宏观上的，而不是微观上的。拿《生化奇兵 无限》来说，把游戏通关之后，再上网找找FANS撰写的剧情解惑，很容易就能理解游戏的时间线。但游戏的原意并非只是探讨穿越这一俗到家的话题，如果你对本作的探讨如果仅限于这一层面，那就不能说是完全理解了游戏的主旨。

《生化奇兵 无限》猛一看似乎只是把初代的海底城移到了空中，然后继续讲述反乌托邦的故事。实际上《生化奇兵 无限》的人文思想和前两作都有所区别，前两作反对的是彻底的自由主义和极端的利他主义，而本作则是探讨个人崇拜以及人权、种族、血统。天空城和海底一样，都是由精英思想极端体现的产物，但仔细深究的话，两者之间区别很大。看上去似乎很重要的穿越，其实只是表达剧情的一种手法。

可惜的是本作没有官方中文版，而且就算有官方中文版，对于中国玩家来说理解起来还是有难度。毕竟这是写给美国人看的东西，思维的差异决定了我们看待同一事物的不同感受。比如对于游戏中出现的妖魔化林肯的海报，中美两国玩家的感受必定截然不同。这也造成了本作受到欧美媒体交口称赞，却被部分中国玩家指责为“讲故事的方式有问题”的有趣情况。

在我见过的国内玩家的评论中，最有趣的一条是将本作与《阿特拉斯耸耸肩》相提并论。从作者到作品本身，《生化奇兵 无限》和《阿特拉斯耸耸肩》确实有很多共通之处，如果要论述的话就是长篇大论了。这里只提一点共性：《阿特拉斯耸耸肩》本身的写作技巧并不高明，故事也不算精彩，但它是美国历史上销量仅次于圣经的书籍，被誉为对美国影响最大的十本书之一。《生化奇兵 无限》单从游戏性角度来说也算不上太高，更没有时下FPS必备的网络要素，但将被人类社会长久铭记的本世代作品中一定有它名字。





满意度 ♥♥♥♥♡ 点评人 纱迦

震撼时刻：相信所有玩家在推门进入天空城克伦比亚的那一刻都会被眼前的美景所震撼，这就是设计者为我们构造的世外桃源、人间仙境，在这里我们似乎可以放下对现实世界的一切负面情感。当然这份感受并不会保留很久，美与丑的巨大反差将让你前两个小时的游戏旅程异常充实。

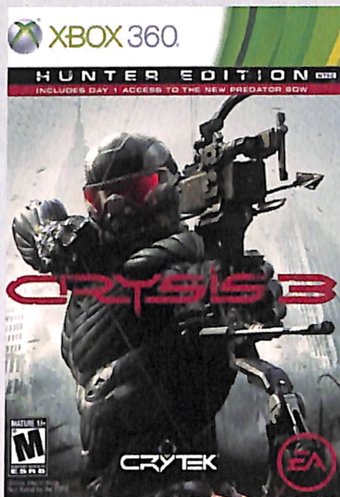
纳米战士第三度逆天记

孤岛危机 3

Crysis 3

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 主视角射击 发售日 2013年2月19日

哪怕在这个FPS极为泛滥的年代，我们恐怕还是找不出一款像是《孤岛危机3》般醉翁之意不在酒的作品，这里说的醉翁之意指的不是游戏套着科幻外壳内里却是穿着纳米服的超级战士用一张复合弓消灭了外星人这种不科学的剧情，而是指这款游戏的开发目的，在一开始就不是要给玩家营造出震撼的游戏体验，而是想要挖尽自家Cryengine的潜力去做出惊人的游戏画面表现，一切游戏元素，都是在为这一概念服务。

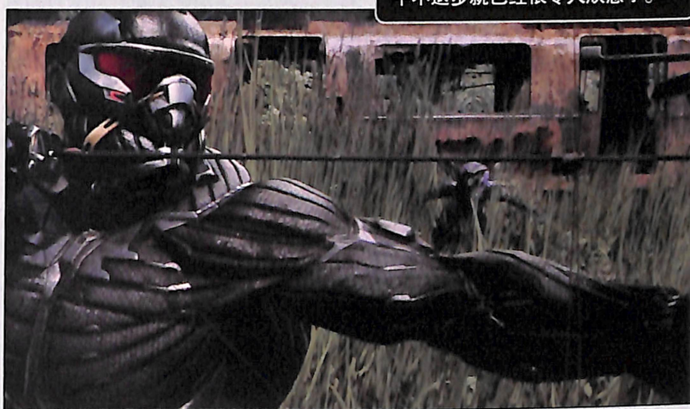


或许本作的PC版的的确达到了这个目的，甚至可能烧掉了几个妄图挑战最高画面水平的玩家的显卡，但对于硬件配置相对落后，又不能随便乱烧的主机，本作彻底成了四不像，画面水准跟其他FPS比起来的确有可取之处，美工值得赞赏，但肯定没到美轮美奂的地步，游戏元素则几乎没有任何进步，一张复合弓和略为改动的纳米服强化系统几乎是玩家惟一能察觉到的新东西。至于剧情编排和关卡设计，前者仍然是熟悉的孤胆英雄范儿，后者则继续保持大工不巧，关卡虽然庞大，但细节上显然没有针对玩家的自身的能力进行考虑，应用纳米服的隐身功能，许多关卡段落玩家干脆可以极为粗暴地潜行过去，又或者依靠隐身射击不会耗费能源的复合弓一个个狙杀敌人，对方根本没有还手之力。超级士兵难度下，敌人的重火力特点在这种潜杀战术中根本没有用武之地，导致高难度和低难度几乎毫无分别。

归根结底，《孤岛危机3》虽然并非完全不在意游戏部分的表现，却总是显得心不在焉，又或是在定位上存在问题。开发商Crytek等多地是把注意力放在了让玩家觉得自己操纵的纳米服战士如何狂酷拽上面，而不是给予玩家一个循序渐进的挑战，来一步步掌握纳米服能力使用的诀窍并纯熟运用来克敌制胜，所以游戏过程很快就流于公式化，只要掌握了一种战术，玩家几乎可以应付任何场面，游戏乐趣，也就像是被越拧越紧的海绵，很快就变得干枯了。

炫耀度 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭

续作展望：既然主机平台进入到新世代，那Cryengine在更高规格的硬件支持下自然更有大展拳脚的空间，如果本系列要继续推出，应该立刻登陆PS4和Xbox新主机，不用再对旧平台兼容，锐意打造更为惊人的画面水平，至于游戏部分，估计只要维持目前水平不退步就已经很令人欣慰了。



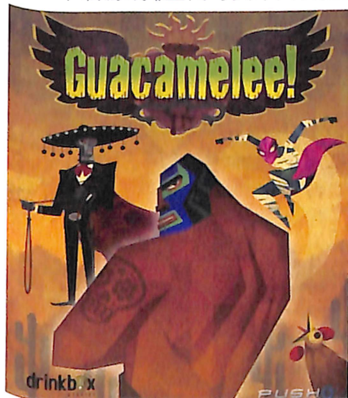
穿越阴阳，惩恶扬善

墨西哥英雄大冒险

Guacamelee!

机种 PS3/PSV 厂商 SCE 类型 平台动作 发售日 2013年4月9日

经过众小编的推广之后，相信不少玩家都知道在4月9日发售的PSN下载游戏《墨西哥英雄大冒险》吧？本作虽然仅有500多M的容量，但麻雀虽小五脏俱全，游戏以独特的墨西哥风格为广大玩家带来了一部精彩刺激的摔跤手传奇。



刺激的操作

游戏的操作十分简单，不过十分考验玩家的综合应用能力，由于主人公开始便被最终BOSS杀害，因此获得了能在阳间和阴间自由行动的能力，一些在阳间没有道路的场景，切换成阴间便能出现新的道路，这也是游戏中解谜的关键要素。此外，在游戏中玩家会习得六个特殊技，数量虽然不多，但在流程中玩家需要综合地运用这几个特殊技解谜，才能顺利通过机关。

解谜尚且如此，战斗方面自然更加不能马虎，本作的主要攻击手段由□键的普通攻击配合○键的特殊技组合而成，玩家可自由穿插攻击手段，从而形成威力巨大的连续技。攻击的组合方式十分自由，玩家可以利用特殊技完成各式各样的连招。在削弱敌人的体力之后，敌人的头上还会出现△提示，此时按△即可抓住敌人并使用投技重创其他敌人，投掷出去的敌人带有攻击效果，是打击敌人的有利手段。用一套淋漓尽致的连续技击败强敌，怎一个爽字了得？

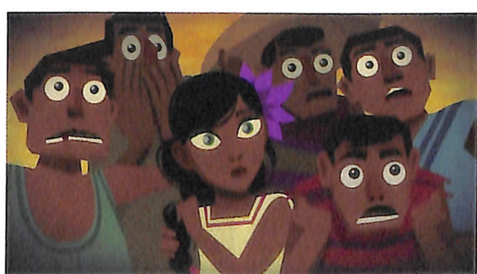
不太友好的解谜过程

上文说到，在游戏中玩家需要活用六个特殊技并配合独有的阴阳转换才能顺利过关，虽然完成之后的成就感无与伦比，但过大的操作量同时也成为了游戏的败笔——对于一些不擅长动作游戏的玩家来说，在转换阴阳世界的同时还要思考如何到达下一个平台实在过于艰难，特别是需要达成完美结局而收集的最后两个圆形碎片，其操作量让一些玩家望而却步，即便是擅长动作游戏的玩家也可能在这里卡上一段时间，虽然游戏的惩罚很小，但连续失败数十次，甚至是数十分钟，对玩家的自信心势必会造成一定打击。这也导致本作在一些休闲玩家之中不太受待见。如果游戏新增一个简单模式，在该模式下增加一些提供落脚的平台，从而降低解谜方面的难度，相信会有更多的玩家愿意细细体会本作。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 洛克

续作展望：作为一款下载游戏，《墨西哥英雄大冒险》的表现还是可圈可点的，SCE辅佐小型工作室的计划确实为PS系主机带来了众多可玩性十足的作品，希望今后制作组能再接再厉，为玩家带来更有意思的作品。







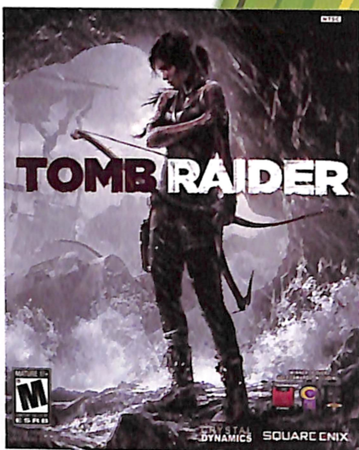
《古墓丽影》的新传奇

古墓丽影

Tomb Raider

机种 PS3/X360　厂商 Square Enix　类型 动作冒险　发售日 2013年3月5日

华丽重生



重生的《古墓丽影》发售后获得了玩家和媒体的一致好评，这是对制作小组勇于变革的肯定，同时也具有一定的象征意义。《古墓丽影》系列是有一定历史的经典系列作品，而这些年来，很多经典作品的日子都不好过。玩家的审美疲劳是一方面的原因，还有一部分的原因是这些系列本身受制于自己标志性的设定和要素，根本变不出花样，有的就算能变出花样来，有些设定本身就变得有些过时或不合理感显得愈发明显。经典系列的变革之路总是很纠结，因为改多了会被骂不像“×××”，改少了又要面对总是“×××”的质问。《古墓丽影》的成功变革告诉我们，不管你决定把游戏改成怎样，关键是游戏本身的素质要高，当一款作品具有很高的素质时，质疑的声音肯定还是会存在，但这些往往会被对游戏肯定的声音给覆盖掉。反过来，如果总是缩手缩脚，到最后只会弄得两头不讨好。

剧情神不神

说到本作的剧情，真的不是走的那种内涵深度爆棚的路线，因此根本就不存在是否“神”的问题。本作的剧情是演绎出色、衔接自然的风格。说白了，整个故事比较像一本冒险故事的小说，探险行动的动机本身很单纯，计划也自认为很周全，但却遇上意料之外的状况，这让所有人措手不及，因此探险之路也就变得曲折而崎岖。由于剧情发展、流程推进、演出效果、游戏节奏等各方面都配合默契，这使得本作的代入感达到了一种高度，玩家仿佛从头至尾参与了这趟冒险，而不是围观劳拉从柔弱娇小成长为所向披靡。有了出色的配合，游戏剧本本身的情节发展就有了存在感，剧本的效果被发挥到了极致，剧情本身给玩家的感觉就提升了一个档次。

系统手感出色

本作的射击手感很出色，无论冷兵器和枪械用起来都相当顺手，不同的武器既是劳拉的杀敌利器，也是探索岛屿的必备工具，不同武器的功能对应不同的解谜需要，这个设定很值得肯定。本作的求生本能做得非常好，还可以在营地处升级强化，后期补完收集时相当好用，这与部分其他游戏中看起来华丽却几乎是个摆设的导航系统相比，要强上百倍。求生本能的发动不是强制的，爱用则用，不喜欢的人完全可以放着不管，根本不存在破坏游戏性一说。不过可惜的是，本作的分支古墓冒险谜题做得有些过于简单，主线谜题反而还可以，部分分支古墓解谜连需要开本能来获得提示的机会都没有，直观得有些过头。个人认为，分支中的谜题和主线不一样，不用担心难度过高或步骤复杂破坏游戏节奏，因此这个部分要强化应该并不是那么难把握的，希望小组在续作中能注意这个问题。如果是分支谜题的话，就算偶尔让玩家尝到一点小挫败也未尝不可。



糟糕的多人模式

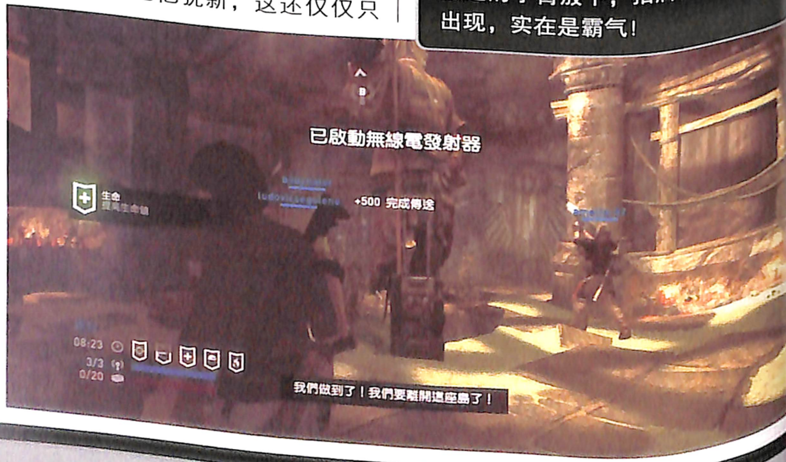
相比于出色的单机模式来说，本作的多人模式简直毫无存在感，如果不是因为有相关的成就/奖杯，也许很多人随便玩上几盘就会放弃了。《古墓丽影》系列”在本作之前从未做过多人模式，这作的多人模式给人的感觉也并不是“新鲜尝试”，而是“应付交差”。并不是每款游戏都一定要有多人模式，特别是《古墓》这种类型的游戏，不过很显然在这个问题上开发小组水晶动力做不了主。之前我们早就有所耳闻，许多发行商都强迫开发商制作多人模式，其目的除了跟潮流，再就是防二手。小组可能是出于无奈的情况下塞了个多人模式到游戏里，那么质量自然就很差，放下其有限的模式和地图不谈，无论是莫名的同步方式还是存档机制都让人感受到一种“新人”的感觉。

本作中有许多令人印象深刻的场面，从初始的山洞脱出，到中间的爬信号塔，再到后来的火场脱出、浓雾缆车，最后是震撼的最终战，场场都让人记忆犹新，这还仅仅只是列举了几个公认的出色场景，如果算上我个人意见的话，那基本场场都是。至于多人模式，既然本作开了个先例，那么以后估计还是逃不掉要做，因此制作小组还得去想办法多学习些经验，我们不希望制作小组浪费太多心思在多人上（除非有把握能把多人做“神”），但一些基本的东西还是要过关的，不奢望让人沉迷其中，但至少玩起来不会觉得是种折磨。

精彩度 ❤❤❤❤❤　**点评人** 铃

霸气时刻： 本作中劳拉是随着游戏的发展慢慢成长起来的，因为太过柔弱，很多招式都不会，所以游戏前、中期都还比较憋屈，即使是剧情表现中也是这样，一个妹子是天真到什么地步才能妄想和敌人讲道理能避免战斗。但到了后期就完全是另外一回事了，习得一身本领的劳拉为了救妹子，打得敌人四处乱窜，并在最后关头用双枪把最终 BOSS 打成了马蜂窝。获胜的劳拉握紧双枪，将抬起的手臂放下，招牌式的 Pose 出现，实在是霸气！





不耐玩的基情风暴

火影忍者 终极忍者风暴 3

NARUTO －ナルト－ 疾風伝 ナルティメットストーム 3

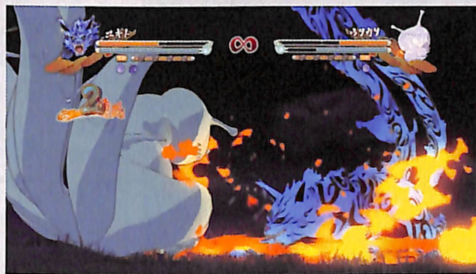
机种 PS3/X360 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2013年4月18日



作为人气动漫改编作品《忍者风暴》系列正统第三作，游戏在已经有很高完成度的系统基础上更进一步地改良了战斗系统，让动作对战部分玩起来更流畅爽快。画面精美，动画还原度非常高，甚至说超越了动画版也不过分。各个操控角色的必杀技忠实再现、剧情战斗的 QTE 都让玩家的感情投入度大增。另外系列一贯的基情满点的剧情战斗，也让有“特殊喜好”的玩家都成了“爽哥”。

剧情的处理稍显退步

和很多动漫改编游戏的续作一样，忍者风暴 3 在剧情衔接方面不佳是硬伤。剧情从 2 代故事结尾战胜长门开始，经历了五影会谈，到第四次忍界大战部分结束。对于原作粉丝来说，可能觉得没什么，因为他们本来就熟悉剧情内容。但从 3 代开始新接触这个系列的玩家未免会觉得一头雾水。序章的九尾战还好，第一章开头的木叶忍者村重建部分就显得太突然，这对新玩家十分不友好。其实可以选择加插一段比较长的 2 代回忆动画，作为开头衔接介绍为什么木叶村损毁了需要重建，允许让玩家选择看还是不看，或者像《如龙》系列那样直接就在游戏选单让你选择来随时观看。这样对新玩家的游戏投入度有很大帮助。再来就是结尾有太多事情没有交代，由于笔者没有看到《火影》最新的剧情，所以当游戏通关后，不由地吐槽“咦？大和被拐走了还没被救回来啊，大家都忘了他了吗？”游戏没有一点提及到他的情况就结束了，笔者还要特意去找了下 wiki 才弄明白。再有的是可能由于原作剧情的关系，笔者觉得 3 代的剧情编排还不如 2 代来得吸引玩家，对于擅长制作燃度破表的 CC2 社来说，此作的剧情处理只能算中等。



耐玩度不足

此作对比起 2 代，耐玩度稍微下降。游戏基本是控制人物跑步，切换 1~2 个场景就进入剧情战斗，大部分的搜集要素、奖杯都可以在通关一次剧情后取得，剩下的部分可以在通关后通过时间线收集取得。即使新加入了英雄、豪杰两种路线，基本剧情走向也不会有太大变化，不观看剧情动画的话，游戏时间基本上就只有 10~15 小时左右。对战、网战部分如果身边没有好友一起玩的话，就没太大持续玩下去的动力了。可能你可以选择以低价转让或送给想玩的朋友，当作增加友情度的道具还是不错的。(笑)

虽然上文对于缺点的评述比较多，但这款游戏作为动漫改编游戏来说也不失为一款佳作。CC2 社一向的高品质游戏体验让无论是原作粉丝还是新接触玩家都能玩得十分高兴。战斗部分的进化、可选用的角色达 80 人以上、新改良的觉醒系统，以及游戏通关后可以选择玩到前作名场面战斗也让粉丝玩家大喊满足。虽然有些缺点，但毫无疑问本作是系列作品的最高峰的一作，十分值得推荐给原作粉丝、还有平时学习工作忙，但又想短时间内玩得尽兴的玩家。

基情度 ❤❤❤❤ 点评人 蛋黄酱长脚蟹

抓狂时刻：虽然笔者并非白金奖杯控，但可以顺手拿到的奖杯还是想拿到。不知是游戏的 bug 还是本人太倒霉，其中一个剧情模式打穿最终章后能自动获得的奖杯，在我观看完结局动画重新进入游戏画面都没有跳出来……

死空双雄的崛起与恐怖感之死

死亡空间 3

Dead Space 3

机种 PS3/X360 厂商 EA 类型 动作射击 发售日 2013年2月5日

黑暗之中，艾萨克·克拉克举起切割枪，谨慎地行走着。这里是外星人城市的内部，但如今已是尸变体的温床，每一个墙壁上的孔洞都有可能藏着一只致命的怪物。突然，一道身影快速地从枪械的照射光束中闪过，艾萨克下意识地开枪，却只是在地面打出了一道裂缝，与此同时，他惊恐地发现自己右方扑来了一个 Feeder！

一轮来自身后的机枪扫射把这个怪物瘦弱的身躯撕得粉碎，伴随着轰鸣灌入艾萨克脑中的还有约翰·卡弗那粗犷的咒骂。“保护好你那颗疯脑袋，艾萨克！我们还得指望你那点修太空船用的知识！”似乎已经对他的恶言恶语毫不见怪，艾萨克只是挥了挥手表示回应，便再次向着黑暗中挺进。

此时，无论是艾萨克还是卡弗，甚至是《死亡空间 3》的开发商 Visceral Games 都并不知道，那两个在屏幕外操纵两位角色的玩家心中，也有某种感觉就像是那只 Feeder 般地被撕得粉碎，那就是恐怖感。



恐怖题材游戏要不要搞合作，是个很微妙的问题，人是种群居性的动物，我们早就习惯了互相帮助相互扶持，哪怕有的时候难免为了争权夺利而互相插刀，但基本上我们还是相信多一个人就多一分力量，而双拳难敌四手。所以当我们孤身一人时，没有后援没有任何帮助，恐惧感就会油然而生，甚至不需要任何实际上的威胁也足以让我们紧张起来。许多恐怖游戏正是依靠这一点来营造氛围，以前的《死亡空间》系列”作品也不例外，可是到了这一作，玩家突然多了一个合作通关伙伴！

平心而论，Visceral Games 对加入合作同伴还是有过深层次考虑的，游戏当中玩家会遇到合作任务，此时不但操纵卡弗的玩家看到的场景元素和操纵艾萨克的玩家不一样，甚至还会陷入幻觉。操纵卡弗的玩家要对付各种可怕的阴影怪物，扮演艾萨克的玩家还得对抗蜂拥而至的尸变体，以保护失去了行动能力的卡弗，紧张感十足。

但这种场面在游戏中少之又少，更多的时候，两位虐尸双雄联手合作，各手持一支在工作台改出来的大杀器把任何怪物都轰得片甲不留，当其中一个正面吸引怪物时，另一个已经从侧面把怪物的四肢都削了个清光，合作乐趣无穷，两人甚至还可以配合玩解谜小游戏，互相出主意，好好的求生紧张感就顿时荡然无存了。



这不是玩家的问题，而是 Visceral Games 的问题，而他们需要下的决定只有一个，那就是到底应该继续努力把像笔者这样 M 体质的核心玩家给吓得屁滚尿流，还是把虐尸屠怪的快感进一步扩大，以面向更宽广的市场。

恐怖度 ❤❤ 点评人 稀饭

松一口气时刻：游戏中的静止力场其实有双重妙用，除了能够减缓敌人动作，对玩家自己和队友也有效，于是当玩家发现队友已经陷入濒死却又来不及救援时，可以远远地对他射一道静止力场，然后就可以从容地来到他身边施救了。

无限趋近于完美的白金

潜龙谍影崛起 复仇

Metal Gear Rising:Revengeance

机种 PS3/X360 厂商 Konami 类型 动作 发售日 2013年2月19日

有句话是"白金出品，必属精品"，这句话同样适用于《潜龙谍影崛起 复仇(简称MGRR)》，尽管存在视角等小问题，但这些瑕疵完全无法掩盖游戏本身那耀眼的光芒。短短的数小时流程里边，玩家可以充分体验到小岛式的剧情和恶搞，以及白金那利用独特的表现手法来为玩家呈现的硬派手感。

游戏在画面上拥有相当流畅的帧数体验，大部分时间能保持在相当不错的帧数范围，制作组在画面感和实际帧数流畅度之间的平衡把握得非常到位，只不过为了做到这一步，画面也就很难达到顶级的效果，这一点略为遗憾。音乐部分其实并没有太多的亮点，但制作组对配乐节奏的变换拿捏得很好，BGM应该放在哪个位置、应该在什么时候使用哪个段落、如何去激励玩家斗志等，激昂的情绪在雷电战斗时一览无遗，没有战斗的时候如何利用变换曲调风格来迎合游戏的推进，在这些细节上制作组都表现出了他们应有的专业性。

笔者对游戏的整体素质持满意的态度，当中也不乏一些让游戏不够完美的小毛病。比较突出的一个问题是切换武器时并没有对应的快捷键，而且想调出切换武器的菜单时自己还必须保证不能处在出招、收招时的硬直状态里，冲刺快跑的时候也同样无法进入菜单，如此一来不仅无法灵活地应对各种类型的敌人，还影响了游戏的流畅度。此外在游戏过程中突然插进来的通话同样使得流畅度大打折扣，虽然同伴来电是系列的一个特





色，但笔者认为《MGRR》是一个新系列，作为一个动作游戏而言，中途打断正常流程的次数过多的确不太合适，并不一定要保持所有特色才算尊师重道，而是要择主而事，合理取舍，或许减少甚至删除这个系列特色会更加灵活一点，会使本作的流畅度有所提高。

视点和镜头也是不容忽视的一个问题。游戏镜头自动回中的速度太快，也许制作人是为了在战斗中快速移动时镜头能随时回到雷电的正面方向，从而减少玩家的操作量，但实际操作起来还是有不太人性化的地方，比如我想让雷电在往一个方向移动的同时观察另外一个方向，但是视角就自动转向了移动方向，就算同时用R3键来调整视点也于事无补，只要雷电一移动，视点就会强制移回到正面。至于视角，如果有良好的锁定系统，那么视角的问题还是能得以缓解的，只不过就算将敌人锁定了，视角依旧是那么糟糕。在大多数动作类游戏中，只要存在锁定的设定，那么一旦将敌人锁定住，敌人就会一直呆在画面中显眼的位置，并且视角会保持大致的方向避免敌人跑到屏幕外。但是本作中被锁定的敌人一个翻身或者冲撞就移动到了画面的外面，玩家需要立即手动调整视角来观察情况，如果所有敌人都在画面外，此时按锁定键无法锁定敌人，更别说通过锁定将视角自动调整到敌人所在的方向了，也就是说玩家需要频繁地通过自己的操作来调整视角，而悲催的是看不到敌人就基本难以实现格挡这一保命的行动……

最后，本作的系统还是体现出白金的"惊艳"且创意十足，但实际存在单一性和变化略少、审美疲劳等一些瑕疵，如果游戏能得以发展成系列的话，希望续作能在上述的地方作出一定的调整或进化。

硬派度 ❤❤❤❤ 点评人 狼来了

续作展望：本作的流程其实并不长，假如不为奖杯/成就而去收集或者刷战斗评价以及高难度的话，数个小时就能打通一遍普通难度的流程，这对于冲着系列而购入本作的玩家来说有点"坑爹"，希望续作能适当地将流程延长，剧情方面也不要从头到尾都过于小岛式。另外前边提到过的视角问题也希望得到改善。

华丽的和风武侠剧

胧村正

胧村正

机种 PSV 厂商 MMV 类型 动作 发售日 2013年3月28日

曾经是主流游戏类型之一的横版过关游戏从上个世代开始就出现衰落的趋势，主要是因为2D的表现形式已经难以让现在的游戏平台大展身手了。不过偶尔还是会出现很多优秀的作品，《胧村正》就是其一。这款09年首发于Wii



平台的动作游戏虽然销量不佳，但后来却被不少玩家奉为经典之作。特别在国内还有有爱的小组对本作进行了汉化，这种情况在家用机游戏中(哪怕是已经破解的家用机游戏)是非常罕见的。由此可见本作的上乘素质。

要说本作的亮点其实很多，首先是和风绘卷般美丽的2D画面，用不着高成本的技术制作，也不需要耗费过多的机能，鲜艳夺目的色彩配搭加上奇特的画风就能让玩家过目不忘。背景通过多图层重叠，使人物移动时能表现出远近的效果，映照天空的小湖、可砍断的竹等元素无一不展现制作组的用心。游戏的手感同样无与伦比，因为原本是用Wii手柄设计的，所以操作并不复杂。而且移植之后，玩家可以根据PSV的情况设置适合自己的操作方式，提升游戏的体验。

作为一款动作游戏，《胧村正》的难度设计可谓相当精妙。其中最令人津津乐道的就是HP锁定为1的死狂难度，此难度下，任何战斗都要无伤打过去。加上现在有了奖杯系统的"制约"，驱使不少最求白金的玩家往高难度去挑战。这个过程中，玩家不得不将BOSS的行动模式和招式全部摸透，并且制定正确有效的策略才能获胜。渐渐你就会发现，这其实是一个深入了解游戏的过程。无双、修罗难度中，因为允许失误，所以很多时候击败了BOSS之后，BOSS用过哪些攻击一下就忘了。而死狂不同，取得胜利不仅仅带来了成就感，BOSS的形象、个性、特点都会深深地留在玩家的心中。但是全部要求无伤不是要把普通玩家全逼成达人玩家吗？非也，游戏中还是刻意给普通玩家留了一扇后门，那就是道具。实在打不过的玩家只要刷点钱，买足够的砥石。全程用必杀技打过去也是可行的。只不过这样就无法体验到死狂的乐趣罢了。

从这一点来看，本作的奖杯设置也相当精妙。当中囊括了流程、收集以及高难度挑战等，解锁奖杯的过程同时也是体验同一游戏不同乐趣的过程。如果懂得方法，几乎用不着过多的重复劳动(具体可参考《UCG》323期)。这点在如今喜欢设置"刷到死"奖杯的日式游戏中是比较难能可贵的。

不过作为移植作品，游戏本体没有增加新要素比较令人失望，虽说官方早在发售前就公布了新增的4个短篇外传会通过DLC形式推出，但如今却迟迟未有消息，不知道是不是为新角色设置新的动作方案之类的。希望这些DLC能给我们眼前一亮的感觉吧。

绚丽度 ❤❤❤❤❤ 点评人 宇宙人

坑爹时刻：鬼助篇的最终BOSS并不难打，但是耗时较长，死狂难度下容易出现失误。而令笔者最无奈的是第一次击败这个BOSS之后，以为送了一口气而放开了防御键，结果没想到下一瞬间就被场地内随机出现的雷电劈死。之后虽然出现了战斗结束的清算菜单，但是镜头一转回到了BOSS房间外面的存档点。那一刻，摔机器的心都有了……

谁说只要卖肉就不顾素质的

闪乱神乐 少女们的证明

闪乱カグラ SHINOVI VERSUS －少女达の证明－

机种 PSV 厂商 MMV 类型 动作 发售日 2013年2月28日

很久以前我觉得，如果一款游戏所宣传的卖点不是游戏本身而是其他地方——比如人设、擦边球等要素。那么作品出来之后，肯定会有很多作为游戏不合格、令人失望的地方。断然这不是偏见，而是很多事实都证明了，比如D3的《大美人》就个很好的例子。同理，《闪乱神乐》这款从头到尾都是宣传乳摇、人设、声优阵容以及限定版赠品的作品，所以实际素质反而值得怀疑。3DS两作虽然手感不错，但最终也因为各种硬伤没能给我带来震撼的感觉。所以PSV版公布之后，我也认为本作充其量只是款强调爆衣和乳摇的《无双》罢了。不过实际玩到之后，本作的表现确实让我喜出望外。

先说说游戏的进化。本作借助了PSV的机能，原本横版清关游戏进化成了3D的"无双类"，同屏敌人数和流畅性都得以增加，除了个别的场地里面会有点拖慢之外，几乎大部分时候都不会出现丢帧现象。其次是手感方面，本作在PSV同类型游戏中绝对算的上中上水平或更高，20位角色不仅外形，特性和战斗风格都独具特色，重复度低。诸如此类的进化使本作令人眼前一亮。从中也能看出，





▲只要发挥想象，连小绵羊什么的都能做出来哦。

厂商在甩卖节操的同时，游戏还是有认认真真地做的。

更衣室要素向来是系列的卖点之一，不过前作充其量也就看看的程度罢了。本作更衣室最大变化在于不在局限特定饰品的位置，玩家甚至可以自由地设置视频的长宽高等参数。因此，本作服装的DIY空间变得非常广阔。网战时常常能看到其他玩家那些充满恶搞或者邪恶度满点的衣装，而研究怎么DIY一套独特的衣服，也是本作的一大乐趣。毫不夸张地说，网战失利时最令人咬牙切齿的往往不是对手的赖招，而是那身欠抽的造型。

不过本作也有令人诟病的地方，除了读盘时间之外，还有网战平衡性。早期表现出来的是冲刺无硬直的4名角色几乎无人能敌，1.01修正了之后，又到了空连霸体的角色太流氓，随后还有冲刺攻击互取消，防反过于容易回报过高等问题出现。官方在之后的几次更新中似乎也懒得对系统和角色平衡性修正了，倒是勤快地继续出服装和饰品DLC。从中其实可以看出厂商一开始是打算将本作的网战搞得有模有样的。但发现设定有诸多问题改也改不过来之后就干脆丢下这个烂摊子不管，转而继续走卖节操的路线了。让剩下一群喜欢本作网战的玩家继续感叹这样那样的问题。

邪恶度 ❤❤❤❤❤ 点评人 宇宙人

续作展望：近段时间高木谦一郎已经表示希望这个系列能推出更多类型的作品。所以未来会有怎样的作品推出目前还不好下定论。如果从剧情上看，斑鸠和葛城等已经毕业，等待她们的是各种魔物的挑战。所以以后是推出一款"闪乱猎人"也并不奇怪，我们继续期待好了。

超凡的战斗体验

战神 超凡

God of War: Ascension

机种 PS3 厂商 SCE 类型 动作 发售日 2013年3月12日



虽然《战神》三部曲已经完结，但相信大多数玩家不会认为这个系列会就此消声觅迹，当《超凡》公布之初恐怕有不少《战神》玩家在欢欣鼓舞的时候，头上还留着一头汗，"《战神》系列"一路下来模式基本相似，玩家久而久之容易产生审美疲劳，这么一款主打网战的新作，剧情则是系列前传，别说新意，会不会连前作的高度也达不到？

其实大多国内的TVGAME玩家并没有网战习惯，网战充其量算是附加内容，一款游戏买回来多半还是为了游戏的单机部分，所以这款游戏的主线流程如果缩水，则显然无法受到玩家（尤其是我国玩家）的青睐。好在游戏不但没有将单机内容敷衍化，在战斗系统上还进行了一次相当大的改革，为系列未来的发展扑了一条新路。

玩家在通关《超凡》后纷纷表示难度为历代最高，这点归功于游戏多余以往数倍的战斗次数以及全新改革后的系统。以前的作品中，虽然初期奎托斯的招式较为普通，但在将链刃升满级后可以使出各种逆天的招式，将敌人打得毫无还手之力，虽然爽快感十足，但久而久之有破坏平衡之嫌，而且容易养成玩家一把武器用到底或者反复一招鲜的坏习惯。久而久之会觉得研究价值不高，可重复次数有限。这个问题到了本作中得以平反，如果还想使用以往那些逆天招式，光升级还不够，玩家还必须将右边的计量槽攒满才行。如此一来，玩家必须保证在使用通常打法时有足够高的技术基础，对玩家的操作水平提出了挑战，本作的战斗大多时候考验玩家的是在初始状态下的纯战斗水平，而不是靠逆天招式一路轰过去的单调模式。如此一来游戏难度上去了，耐玩度自然也高。如今动作游戏难度大低都不好意思跟人打招呼，一直平易近人的"《战神》系列"，这次终于表了一次态，这个系列也可以很硬派。

此外系统中的多种武器选择、○攻击的使用虽显鸡肋，但实际上是为网战系统服务，网战中各种武器的使用方法颇为讲究，《超凡》将这个特色融入到流程中，这样玩家转投网战后也不会觉得太突兀。

除了战斗变化外，游戏在其他方面的改进也不小，比如开箱子的动作更变，还有利用各种神奇道具的解谜部分等，这些小细节的变化都让人印象深刻。而系列一贯引以为豪的恢弘场面也丝毫不褪色，当然，比起三代或者二代来说，这种场面相对少了一些，应该是制作组略微留了一手。



夸奖过后不免俗的来说说缺点，最大的问题就出在视角上。流程中很多战斗对于视角的把握上有点让人抓狂，玩家正在与敌人展开激烈战斗，此时突然给你来了个大远景，一时间找不到奎托斯的位置，虽然制作组这种动画与实际操作一体的感觉很值得赞赏，但以牺牲玩家视角作为代价略有不妥，在这点上还需要改进。

"《战神》系列"陪玩家走过了这么多年头，其系列的价值已经被厂商挖得差不多了，眼下续作是否会推出，如果推出究竟会以什么作为新题材一直值得玩家们关注，让我们期待制作方在下一代主机上的表现吧。

战斗度 ❤❤❤❤ 点评人 华尔兹

失望时刻：相信这个时刻凡是玩过本作的人都经历过了，那就是系列一直标志性的QTE情节居然没有发生，奎爷望着美女不但没中计，还一眼识破了对方的真身，我在感叹奎爷真爷们的时候，也对这个情节咬牙切齿，大失所望。

文 莱莱子 编 八重樱 美编 NINA



米老鼠的野望：迪士尼的发展与扩张

我只希望大家别忽视一件事——其实全部都是从一只耗子开始的。

——华尔特·迪士尼


■华尔特·迪士尼

西元 1966 年 12 月 15 日，华尔特·伊利亚斯·迪士尼（Walter Elias Disney）因肺癌引发心肌梗塞，与世长辞，此时距离他过完自己的 65 岁生日刚好 10 天。在这个人不算长寿亦不算短暂的一生中，他从一个来自堪萨斯、默默无闻的小画工做起，因受自家仓库中一只小老鼠的启发，设计了“米老鼠”这个经典角色而迈出了事业的第一步。又经过近半个世纪的艺术和商业奋斗，最终给动画的世界带来了难以估量的变革。



■白雪公主与七个小矮人

在他之前，动画片只是插播在真人电影前、以娱观众的杂耍短片，是华尔特率先让他的米老鼠和唐老鸭开口说话歌唱，又让那个一度黑白的世界变成了色彩缤纷的美妙幻境。当他破天荒地决心制作一部全动画长片时，许多当时的影评人还对此嗤之以鼻，认为没有观众会专门花钱去看“逗小孩子的玩意”。可 1937 年《白雪公主与七个小矮人》的大获成功让所有反对之声不情愿地闭了嘴。这部至今看起来仍妙趣横生的音乐电影开创了好莱坞影史上众多的“第一”——第一部剧情完整的全动画彩色长片，第一部使用多层次摄影机拍摄的动画，第一部发行原声专辑的电影，第一次有人因制作动画片而获奥斯卡终身成就奖……

从今天的眼光来看，这部动画电影早就超越了一般卡通片的影响范畴，是它奠定了迪士尼动画的风格基调，为后来众多作品的取材、内容甚至道德导向都提供了范本。而它在技术层面上的突破，对动画片剧情的扩容和丰富，其精致细腻的画面制作，都具有里程碑式的意义。在华尔特诞辰100周年纪念时，迪士尼推出的十大白金收藏DVD系列中，《白雪公主》名列首位。

由于二战的牵制，公司在上世纪四十年代没有继续创作高水平动画长片，只发行了一些中短片合辑和类纪录片性质的动画电影。或许是创作力积蓄多时的爆发，战后的五六十年代成了迪士尼发展的第一个黄金时期。它以平均一年半左右的间隔，连续推出了《仙履奇缘》、《爱丽丝梦游仙境》、《小飞侠》、《睡美人》等众多脍炙人口的经典之作。同时也投拍真人以及真人和卡通混合的电影，其中以1964年的《玛丽·波平丝》（亦称《欢乐满人间》）最为成功，不仅票房盈利颇丰，还斩获5座奥斯卡小金人。而第一个迪士尼主题公园也在1955年于加利福尼亚州正式落成开幕。很多迪士尼电影日后都会被改编成舞台剧、音乐游行和声光表演，在公园内定期演出。



■欢乐满人间

到华尔特走完他那非凡的一生时，他和兄长罗伊·奥利弗·迪士尼（Roy Oliver Disney）一起创办的小小工作室，已经成长为好莱坞不容小觑的娱乐业巨擘。同时，他们成熟、完整、目标鲜明的商业经营理念，也为迪士尼日后的发展之路基本定下了框架。早在米老鼠诞生的初期，1932年，华尔特就将其形象的使用版权出售给玩具制造商、服装品牌和出版公司。此举不但可以获利，更有助于巩固和强化受众对卡通形象的认知。从《白雪公主》一片开始，迪士尼公司就已围绕电影本身，有意识地打造跨娱乐、信息、传统工业和商业的完整经济产业链：

先完成制作精良的电影，通过票房、以及原声唱碟和DVD的销售回收成本并获得基本利润；再通过授权专营店中对相关书刊、玩具、游戏等周边产品销售继续盈利；而主题公园集电影的精神意境和公园的实体氛围为一体，是包含游览、饮食、购物、科学博览和戏剧表演的大型活动中心，可以吸引大量游客前来消费。进入网络时代之后，迪士尼以敏感的商业嗅觉，很早就开始留意并发展各种新渠道去吸引和取悦观众。比如通过iTunes Store售出了超过500万份数字电影，基本都是迪士尼以前制作的经典影片。还与世界上最大的手机运营商沃达丰公司结成合作伙伴，向3G手机用户提供品牌卡通形象、游戏和音乐等多项内容服务。如前所述，由于动漫角色具有文化符号性质，一旦文化符号成为社会文化的一部分，消费者购买行为的可持续性和可发展性自然就是毋庸置疑的了。重复消费不仅不会对形象本身造成损耗，还可以巩固旧观众，发展新粉丝。正是因为如此不断推陈出新，米老鼠和唐老鸭，以及其他很多经典迪士尼卡通角色，才能长盛不衰，保持吸引力，每一代新出生的孩子都会成为他们的拥趸。这种全方位层层推进的宣传销售理念，也启发和推动了世界上其他国家动漫产业链的蓬勃发展。

■迪士尼城堡标志


在迪士尼发展的早中期，宣传所需的媒体渠道一般通过租赁获得。比如1954年，为了给即将开业的加州迪士尼乐园造势，公司在ABC（美国国家广播公司）租下一个时段，专门播出与"Disneyland"有关的节目。后来这个节目继续了下去，内容也不仅限于迪士尼主题公园，包括介绍公司历史、播放新电影的预告片、重播老片等等。

■加州迪士尼乐园


1995年，米老鼠大手笔收购了ABC，获得大都会电视网和8家电视台，包括美国广播电视网、17家广播电台、有线体育频道EPSN 80%的股份。ABC广播电视网络遍布全美25%的地区，在欧洲许多媒体公司拥有投资，旗下的EPSN频道在国外，尤其对亚洲市场覆盖良好。后来又在2001年以53亿美元收购福克斯家庭娱乐频道。此外，迪士尼还拥有迪士尼频道、澳大利亚体育电视、"A&E"和"生活时代"等10个频道。其中迪士尼频道早在1983年就开播，最初为付费频道，后改为有线频道。并自进入21世纪起，推出了多部优秀的电视剧集、卡通片和原创电影，其中以《天才魔女》、《小查与寇弟的顶级生活》、《汉娜·蒙塔娜》最为著名。而《汉娜·蒙塔娜》自2006年开播以来，更是成为美国青少年频道中最受欢迎的节目之一，一共播出了四季，还拍摄了电影版、发行了数张原声辑、做成了游戏、开了演唱会，并培养出Miley Cyrus、Emily Osment等多位炙手可热的少年明星。

■汉娜·蒙塔娜


不过，在传统动画制作方面，第一个黄金时期过去之后，迪士尼公司在1980年代遇到一场前所未有的大换血——当初与公司第一代经营者一起打拼的动画艺术家们都已到了退隐江湖的年纪。在培养接班人的过程中，迪士尼动画的风格和水准难免经历转型期的摇摆不定。而此时公司高层内部也在进行激烈的派系斗争：华尔特的女婿罗恩·米勒（Ron Miller）时任CEO，可能是受八十年代好莱坞娱乐业的兼并＋跨行业发展热潮所影响，米勒打算重点投资不动产，缩减动画创意部门的规模。此举遭到罗伊·迪士尼（与华尔特一起创建公司的哥哥）之子小罗伊·迪士尼的强烈反对，认为如果放弃赖以起家的动画产业，迪士尼公司将空有其名，其存在的基础都会受到冲击。

谢天谢地，这场权力之争以小罗伊·迪士尼的胜利告终，否则迪士尼即使成功，也远不会是今天这个样子。罗恩·米勒辞职，身为董事的小罗伊·迪士尼大胆放弃了一贯的家族式管理，力邀原派拉蒙影业总裁迈克尔·爱因斯纳（Michael Eisner）出任新CEO。在爱因斯纳的打造下，迪士尼动画部门开始采取普通电影的制作流程，加入编剧导演以提高效率和水准。又成立好莱坞和试金石（Touchstone）两家子电影公司，投拍面向除青少年之外的其他题材影片，以扩大影响力。这两家公司，尤其是试金石，日后佳作极多，发行过《死亡诗社》、《空军一号》、《银河系漫游指南》、《铁拳男人》、《致命魔术》、《铁甲钢拳》、《林肯传》等众多著名影片。

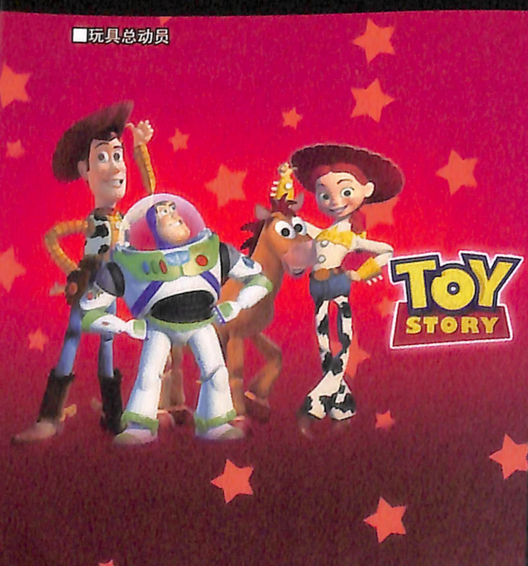
■试金石影业


■迈克尔·爱因斯纳


从20世纪90年代初开始，大量注入新血、并内部调整以适应市场变革的迪士尼，迎来了自己的第二个黄金时期。这一次的辉煌，许多80后都感同身受、记忆犹新，因为迪士尼又开始以平均一年一部的频率推出动画长片，而其中很多都伴随着大片引进的热潮，在天朝大银幕上放映过，并大获成功。比如一度红得发紫的《狮子王》、《花木兰》、《风中奇缘》和《泰山》。尤其是1995年革命性地发行史上第一部全3D动画长片《玩具总动员》，更是第二次开创了卡通电影新时代。

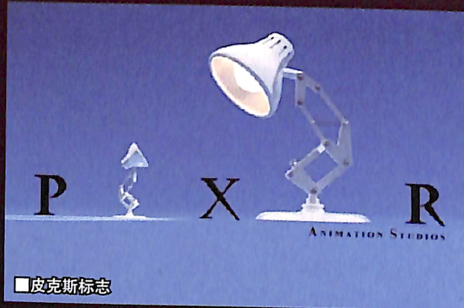

■狮子王

与此同时，迪士尼也趁热打铁地扩大自身旗下的传媒渠道，如前所述，购买了包括ABC在内的不少电视和广播频道，还在1993年买下MIRAMAX影业。与迪士尼自身和好莱坞、试金石相比，MIRAMAX更加注重作品的思想和艺术深度，一直以来都是奥斯卡的宠儿，如《莎翁情史》《英国病人》、《芝加哥》等，还捧红了索德伯格、昆汀·塔伦蒂诺等一批新锐导演。不过这个迪士尼家族中最"高端洋气"的成员在2010年被东家以6.6亿美元卖掉了，其原因应和迪士尼近年来的商业扩张目标有关——MIRAMAX电影的观众群与迪士尼和其他子公司的受众相比，差距过大。在经历一系列扩张之后的迪士尼，于某些方面又希望更加"紧缩"和集中化，要想说明这个过程，我们先从迪士尼和著名的皮克斯（Pixar）开始讲起。



■玩具总动员

皮克斯的出现与发展史可算得上真正的美国传奇，它的前身其实是卢卡斯"工业光魔"（Industrial Light and Magic，建成ILM）公司的一个部门，负责制作电脑动画。1986年，创办了苹果公司、但此时又被苹果扫地出门的斯蒂夫·乔布斯用一千万美元将其买下，独立成为"皮克斯工作室"。初期只接受了一些广告、短片和零散的影视片头制作，不过已逐渐开始以其技术和创意在业界暂露头角。后来成为皮克斯标志的小台灯，就来自1987年获奥斯卡最佳动画短片提名的《顽皮跳跳灯》。



■皮克斯标志

同早年的迪士尼一样，皮克斯一直在积蓄力量，试图完成一部前所未有的3D动画长片。有趣的是，找上门来要求合作的，正是迪士尼。看中了迪士尼完善的商业营销手段和成熟的产业链，皮克斯签下了协作合同。而4年之后观众们看到的，正是那部划时代的《玩具总动员》。是的，虽然很多人都以为《玩具》是迪士尼的作品，因为皮克斯并未署名，片头只有迪士尼的梦幻城堡，但其实它是皮克斯的第一部动画长片。正如迪士尼在20世纪30年代开创了传统手绘动画的新篇章，带来第二次动画革命的，正是皮克斯。

它成功的原因，与迪士尼其实很像——对艺术和技术的执着，不断挑战自我，坚持慢工出细活。但皮克斯更胜一筹之处在于，它的作品不仅要有完美的画面，对故事本身更是精益求精，始终坚持用原创剧本，有时甚至在这方面就要耗时两三年。作为一个动画制作者，皮克斯很早就觉悟、并一直坚持着许多大电影公司都没做到的事情——先有好故事，才有好电影。输了剧情，无论画面再华丽、摄影再高妙、音乐再动听，也于事无补。所以我们才能看到外表可怕但内心温柔的大毛怪、孤独坚守在地球上的小机器人、用气球放飞小屋的老者、寻找孩子的小丑鱼父亲、烦恼不断的超级英雄家族……相比迪士尼动画片一贯以来的善恶分明和皆大欢喜，皮克斯作品却通常是卓别林式的"笑中有泪"，开心之余别有值得回味之处。因此，和迪士尼比起来，皮克斯的观众群无疑更广泛，像备受赞誉的《机器人瓦力》和《飞屋环游记》开头的十多分钟剧情，便完全是面向成年人、只有他们能真正领略个中滋味的神来之笔。


■机器人瓦力

到1998年《虫虫特工队》上映时，皮克斯已声名鹊起，电影海报上也并列"迪士尼/皮克斯"，而不是之前那样只有迪士尼。这部电影和当时梦工厂出品的《小蚁雄兵》，既撞档期又撞题材，却以两倍于后者的票房（全球三亿六千万美元）完败对手，口碑上也取得压倒性胜利。到今天很多人还对《特工队》中色彩艳丽、个性独特的各种"虫虫"们记忆犹新，而《小蚁雄兵》讲了什么却早已忘得精光。


■虫虫特工队

至此，皮克斯出品基本已公认为品质和票房的双重保障。之后的《玩具总动员2》《怪兽电力公司》全都取得骄人成绩。尤其是《怪兽电力公司》，因大毛怪身上几百万根柔软顺滑的毛发被表现得极其真实细腻，上映后轰动一时，皮克斯的技术实力令整个电影界为之叹服，影片的成功也对动画电影的走向造成了巨大冲击——3D动画逐渐成为卡通长片的主流，传统手绘动画遭到了前所未有的挑战。



■星银岛

风水轮流转，到《怪兽电力公司》上映的2001年，迪士尼的第二个黄金时代已经成为过去。《泰山》之后推出的几部传统2D动画如《亚特兰蒂斯》、《星银岛》，票房都远不能和全盛时期的《狮子王》、《花木兰》相提并论。受1990年代迪士尼成功的吸引，其他很多电影公司都开始制作动画大片。而为节省时间，他们常常从迪士尼高薪挖角，一时间动画电影市场群雄逐鹿，百花齐放，也给迪士尼造成不小的困扰。而且，迪士尼本身也有策略失当之处：为敛财推出了太多电视卡通级别的"二军制作"，这些作品的质量远不如电影，甚至有些还有粗制滥造之嫌，却打着电影续集的名号，直接以影音产品的方式进入市场（如《狮子王2&3》，《花木兰2》等）。很多消费者搞不清其中的差别，掏钱之后却大失所望，结果砸了迪士尼自己的招牌。



■怪兽电力公司

而迪士尼与皮克斯之间一直保持着的合作关系，此时也因双方地位的消长，发生了很大变化，优势越来越多地转移到了新贵皮克斯一方。《海底总动员》、《超人特攻队》屡创佳绩，还拿下奥斯卡小金人，《海底》一片的票房更是打破了由《狮子王》保持的最卖座动画电影的纪录。1991年合作合同中的"七部片约"即将满期，而在新合同的分账比例、版权归属等问题上，双方却迟迟无法达成一致。最终谈判在2004年破裂，但这一次，戏剧性地，20年前挽救迪士尼于水火之中的迈克尔·爱因斯纳成了罪魁祸首。或许是沉溺于上一个十年的荣光不可自拔，爱因斯纳不仅与拥有皮克斯的乔布斯交恶，还和当初将自己请来的小罗伊·迪士尼闹翻。一番波折后他于2005年退休，曾任ABC总裁的罗伯特·伊格（Robert Iger）成了米老鼠家族当主。


■罗伯特·伊格

历史总是在重复自己，上一次公司高层大换血带来了第二个迪士尼黄金时代，而这一次似乎也出现了触底反弹之势。实际上，精明的乔布斯在与迪士尼谈判破裂之后，并未去寻找其他拍档，他很明白，在这一行无法找到比迪士尼更好的合作者。当2005年苹果新款iPod发布会上出现罗伯特·伊格的身影，并宣布今后可以用iPod观看迪士尼频道和ABC的一些热播剧集时，敏感的人已经嗅出新的合作协议正在酝酿之中了。

不过，大家没想到的是，"新合作"居然是以迪士尼一掷七十四亿美金买下皮克斯为最终结果。这宗并购一经宣布，两家公司的股票价格都上涨，说明市场反响还是很看好强强联手的。但亦有反对之声认为，皮克斯成为迪士尼旗下子公司之后，其创作走向难免受迪士尼的控制和影响。这种担忧在《瓦力》和《飞屋》等佳作诞生之后看起来纯属子虚乌有，迪士尼并未干涉皮克斯的艺术创作。



■无敌破坏王

但这两年来，随着《汽车总动员2》被称为"有史以来最差皮克斯电影"，和2012年迪士尼的《无敌破坏王》与皮克斯的《勇敢传说》在内容和风格上简直好似对换了一下，反面论调又开始抬头了。不过如果考虑到皮克斯班底自合并以来，就开始在迪士尼公司中担任重要职位，二者之间的"渗透"似乎是不可避免的。但具体未来走向如何，还需给予时日静观其变，亦不可断言迪士尼就将断送皮克斯。最"坏"情况是迪士尼与皮克斯将变得界限模糊，毕竟二者从业领域比较接近。但如果以漫威(MARVEL)的例子来看，迪士尼对于保护子公司独立性还是做得不错的，毕竟，在皮克斯之后购入漫威，迪士尼最主要的目的就是上文提到过的——扩大受众群体。而如果将所有买来的东西都变得和迪士尼原来的一样，收购就毫无意义了。

2009年，因上一年金融危机的冲击，派拉蒙与梦工厂分道扬镳，米高梅的亏损雪上加霜最终将在1年后宣布进入破产保护（受这个事件的影响《霍比特人》至少晚了1年面世）。新线影业等独立制作公司更是大幅削减了90%的业务，其他电影公司的制作流程也被放缓。虽然美国娱乐业有条"黄金定律"——经济越糟，票房越好。上世纪大萧条时期，人们纷纷涌入影院观看新诞生的有声电影，欣赏嘉宝的绝代风情和秀兰·邓波儿的清脆歌喉，大金刚的壮观特效和德古拉的恐怖气氛，影院数量增加到全美旅馆的2倍，银行的3倍，八大电影公司个个赚得盆满钵满。而失业率高达11%的1982年，斯皮尔伯格的《外星人》一炮走红，"911"事件之后《蜘蛛侠》大卖，2008年《蝙蝠侠：黑暗骑士》又全面获胜，"黄金定律"似乎一再被证明是颠簸不破的真理，但这一次业内还是感受到了不小的压力。由于娱乐渠道增多，人们除了寻求游戏、剧集等电影的替代品之外，还可以通过下载、租赁的方式观看影片，不需要一定走进电影院。2011年北美观影人数只有12.8亿，是1995年以来的最低点。虽然平均每部电影的票房在上涨，但这是由于电影发行总量降低了近三分之一，而且影院也提高了票价以保证收入。



■大金刚爬上帝国大厦

因此，当迪士尼在2009年底宣布以42.4亿美元收购漫威时，既出人意料，又在意料之中。出人意料的是同行们纷纷在勒紧腰带，迪士尼却大动作频出。意料之内的是自“第二次黄金时代”结束之后，迪士尼便明白公司发展不能完全仰赖动画产业，同时也亟待扩大自身的观众群，想做到这一点，首先必须改变人们对它“低龄”、“幼齿向”、“女性化”的印象。而购买漫威，无疑可以赢取大量15-35岁的青少年（男性）观众，并且获得一个相对稳定和回报率有保障的市场。



■漫威

此时漫威手中不少最热门超级英雄的电影版权早已卖出——蜘蛛侠归属索尼，绿巨人去了环球，X战警和神奇四侠都给了福克斯，哥伦比亚捞到了惩罚者和恶灵骑士这俩二线角色……虽然钞票滚滚而来，但作为两大超级英雄大本营之一的漫威却未必对这种现象开心。它不满意电影公司不尊重原著的改编，不满意各位英雄在大银幕上因版权的限制只能单打独斗，更不满意的是这种剧情上的割裂几乎毁了原著漫画丰富多彩的世界观设定。这些也同样遭到许多漫画拥趸的抱怨，因为即使在英雄们各自的漫画系列中，“集体”，也就是“复仇者联盟”这个概念，早已无处不在，影响着主角和各个平行世界的命运走向。可是电影里我们依旧只能看到一个好人对一两个坏人的小打小闹，无论场面还是剧本，都难以扩容。

所以继上世纪九十年代末期到本世纪初《X战警》和《蜘蛛侠》三部曲大卖之后，其他跟风的超级英雄片并非都能成功——《蜘蛛侠》的故事在老三部曲之后无法继续发展只能重启（失败），两部《神奇四侠》的口碑和票房都差强人意，而《绿巨人》请来名导却开篇失利，《惩罚者》与《恶灵骑士》更是烂片无疑，都成了东家手中的鸡肋。

对此两难境地，漫威的第一反应是东拼西凑成立“漫威影业”，自己拍自己的故事。我们今天能看到的最早出现“复仇者联盟”启动征兆的，正是2008年漫威与派拉蒙合作的《钢铁侠》结尾片花，“神盾局”的独眼局长尼克·弗雷出现。随着此后《钢铁侠2》、《无敌浩克》、《美国队长》和《雷神》的诞生，这盘好莱坞有史以来野心最大的棋局渐露端倪。其中《无敌浩克》在第一部被李安拍砸了之后，环球本无意重起炉灶，但禁不住漫威的游说和优厚条件的勾引，还是让步了。从今天的眼光看来，《无敌浩克》这部风格上回归传统大片的续集，在质量和票房上都只能算是不功不过，而为日后复仇者联盟故事做铺垫的意义则明显大得多。


■电影“黑叔叔”版尼克·弗雷

就在《钢铁侠2》即将上映之前，迪士尼买下了漫威。面对超级英雄遍地开花的情况，此举无异有斩草除根以绝后患的凶狠决心。而对比和皮克斯漫长的分分合合，迪士尼与漫威的联姻快得叫人不敢相信。当然这背后肯定有米老鼠对“妇联”计划的绝对支持，否则漫威总裁凯文·费格（Kevin Feige），这个一心要在大银幕上打造“复仇者”的寻梦奇人，大约死也不会同意卖身。



■漫威总裁凯文·费格

奇迹是由努力点滴凝聚而成的，漫威苦心经营几年的结果令它和迪士尼都皆大欢喜——《复仇者联盟》名利双收，迪士尼虽然在分账和LOGO使用上吃了点亏（派拉蒙占了些便宜），但依旧是最大的赢家。万事开头难，一旦“妇联”计划步入正轨，以后的路就要好走得多。将来基本就是参照之前的模式：继续制作原有的超级英雄系列或开拍新系列——> 在剧情上给下一部复仇者打底——> 利用这些电影的票房减少融资困难——> 继续拍摄“妇联”大电影。


■漫画复仇者联盟群像



■电影版复仇者联盟

在下一部电影出现前，为了保持“妇联”的热度和关注度，迪士尼还利用自己旗下的其他媒体渠道，用动画、电视剧集，而漫威则利用出版物的方式，不断地为电影造势，顺带完善电影版复仇者联盟的故事。这不，迪士尼频道的动画剧集《终极蜘蛛侠》（Ultimate Spiderman）已经成功播

出两季，而ABC今秋就将推出电视剧《神盾局特工》，超级英雄之父斯坦·李还专门为妇联电影画了系列漫画。比起正统漫画故事，这些剧集中无论人物形象还是剧情设定，都明显是跟着电影版走的。而在《复仇者联盟》中不幸遇难的菲尔·考森（Phil Coulson）探员更是将在《神盾局》一剧中华丽满血复活。


■神盾局探员菲尔·考森

这一次，迪士尼商业扩张策略的成功之处不可不令人叹服。不像很多电影公司那样盲目，迪士尼希望扩容受众，却不是无所不包地扩容。它买下了MIRAMAX却又将其卖出，说明公司对于艺术性口碑的追求兴趣并不大。尤其是在这样一个经济衰退、全球动乱的年代，观众在精神上需要极具娱乐性和宣扬普世价值的电影。前者让他们忘却烦恼，后者帮他们找到希望和归属感，超级英雄漫画长盛不衰，电影则一直红火到今天，正是这个道理。虽然迪士尼投拍的商业片既有成功范例（如《加勒比海盗》系列），也栽过跟头（如《异星战场》），但它对主流观影人群品味的把握始终是正确的。



■加勒比海盗

选择漫威与买下皮克斯一样，是因为原本二者就和迪士尼的业务领域很接近。漫画人物也像卡通人物，具备文化符号属性，允许多次消费，可以完美地融入迪士尼打造的营销产业链中。而此时迪士尼旗下的媒体网络已经相当广泛，同时还在不断增加。既有传统型的，比如与西班牙语传媒巨头Univision合作，计划打造另一个24小时英语有线新闻网络。也有新式的，比如2010年收购社交游戏开发商Playdom，并把迪士尼版权的人物和故事植入游戏中。

拥有广泛的宣传渠道，是迪士尼所擅长的“层层翻炒”的销售方式必不可少的关键性因素。媒体是炒菜的锅和火，而宣传对象则是锅里的食材。在“烹饪条件”有保证的情况下，迪士尼需要的是新品牌和新内容的大量补充，就好比不断地往锅中加入材料，以确保美味菜肴持续上桌，这也是为何它大刀阔斧地进行收购的原因。

当然，策略的制定是一回事，但实施起来都需要天时地利。如前所述，在其他公司纷纷紧缩财政的时期，迪士尼却反其道而行之地大肆扩张，虽然冒了一些风险，却利用此消彼长的机会挤占了大块市场份额。别的不提，就说华纳兄弟这个全球最大的影视娱乐制作公司，虽然近几年的《蝙蝠侠》、《哈利·波特》、《大侦探福尔摩斯》等都称得上敛财大户，但是在超级英雄片方面，却被《复仇者》打得有些灰头土脸。



■华纳兄弟影业

是的，《蝙蝠侠》也是超级英雄，可克里斯蒂安·诺兰的《蝙蝠侠》已经脱离了一般超级英雄片的范畴。《黑暗骑士》固然卖座，而《黑暗骑士崛起》更是去年夏天除《复仇者》之外唯一称得上票房胜利的电影，但同后者全球票房15.1亿美元（影史第三）的记录相比，又有点不尽人意。

当华纳眼红“妇联”的成功，也想打造DC漫画中的《正义联盟》大电影时，诺兰风格迥异的《蝙蝠侠》三部曲却完全无法融入联盟的格局之中。当然，剑走偏锋是《蝙蝠侠》成功的重要原因，但就和如今的《正义联盟》漫画的剧情一样，华纳在“大视野”上的排兵布阵完全是一盘散沙，毫无总体性可言。虽然已将《正义联盟》电影纳入2015年工作计划中，但很多人认为这能否成为现实，还要视今夏《超人：钢铁之躯》的票房情况而定——鉴于上一部超人电影票房口碑双双惨败，而超人是公认最难拍的超级英雄题材，《钢铁之躯》剧本号称也要学《蝙蝠侠》走内涵路线，饰演“超人”的亨利·卡维尔（Henry Cavill）又被称为“好莱坞最不幸的男人”，种种恶兆凑一处，真免不了叫人为“内裤外穿男”捏一把汗啊……


■超人：钢铁之躯

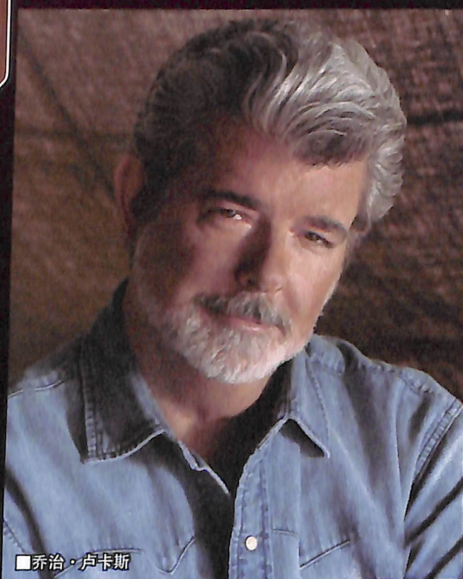
迪士尼之所以下决心一揽子买下漫威，也有不再希望版权外流的意图。此举对其竞争对手的压力不可谓不大，毕竟DC那头也卖得差不多了，漫威以后又再无可能出售版权，结果就导致先期已经拥有超级英雄的几家公司，不约而同地紧张起来。于是索尼重启了《蜘蛛侠》，福克斯也让《X战警》另开炉灶。同时还像约好了一样，都拒绝让旗下的英雄们加入“复仇者”电影，迪士尼打算像和环球与派拉蒙一样与他们进行版权共享的谈判遭到了失败。从商业角度考虑，索尼和福克斯的举动非常能够理解——与其为他人做嫁衣裳，继续让迪士尼蚕食市场，不如趁“妇联”风潮为自己赚钱。但估计在漫威看来这又是一场杯具，毕竟蜘蛛侠、金刚狼、凤凰、神奇四侠都是复仇者联盟中的一线主力，尤其蜘蛛侠，是漫画剧情中的关键性角色。原本不少观众都翘首以盼，希望“失败的人”能够出现在第二部妇联电影里，结果别说第二部，或许永远都没有可能了，不能不说是一种重大的遗憾。



■X战警：第一战

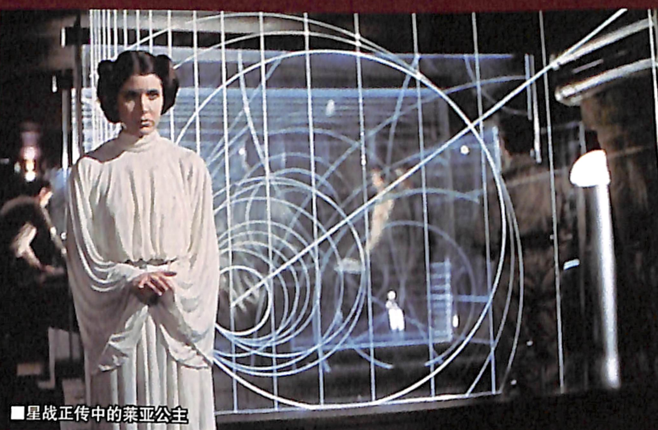
就在《复仇者联盟》于全世界范围大获全胜之后仅半年，米老鼠便再度高调出击，2012 年 11 月用 40.5 亿美元将《星球大战》之父——卢卡斯影业纳入囊中。虽然说是“影业”，但绝不止只有电影公司而已，像负责制作游戏的卢卡斯艺术工作室、制作音效和视效的卢卡斯音效和著名的“工业光魔”、卢卡斯出版社、卢卡斯动画也全都加入迪士尼大家庭。

其实卢卡斯影业已多年没有推出卖座大片,连出品上一部电影都是2008年的事了(烂片《印第安纳琼斯：水晶头骨》)。而工作室在继《原力释放 1》(2 代惨败）之后也没出什么成绩，原本被寄予厚望的网络游戏《旧共和国》实际境遇比较差强人意。卢卡斯影业近年来最值得称道（其实也是唯一）的作品只有电视动画剧集《克隆战争》。在千禧年之际拍完了“星战前传三部曲”而且并未获得预期的热烈反响之后，卢卡斯影业更多地是凭借其子公司尖端的专业技术，外包其他电影公司的音效、视效和 CG 动画制作业务。


■乔治·卢卡斯

而在米老鼠方面，由于旗下主题公园、电视电影产业的成功经营，迪士尼股票在 2012 年达到历史最高的 53 美元。不过外界也有不少声音认为，迪士尼无法继续保持这种高速的增长，而后者给出的回答就是又一次巨额收购（继续往油锅里添加食材）。

面对口味越来越刁钻和狭窄的观影人群，超级英雄、指环王、007、星际迷航和星战这种不败经典显然是更有回报保障的选择。果然，就在买下卢卡斯影业的同时，迪士尼便宣布要开拍星战第七部，时间线位于正传三部曲结束后的 50 年，预计 2015 年上映。接踵而来的是一系列关于编剧、导演和选角的新闻——导演已定为《星际迷航 2》的 J·J·艾布拉姆斯（Abrams）。故事写手方面则新老搭配，既有原星战前传的编剧劳伦斯·卡斯丹（Lawrence Kasdan），也有创作了《X 战警：背水一战》


■星战正传中的莱亚公主

和《大侦探福尔摩斯》的年轻编剧西蒙·金伯格（Simon Kinberg）。而演员的名单一经公布顿时引来一片惊艳：其中除了有七十年代星战正传莱亚公主的扮演者凯利·费雪（Carrie Fisher）和“天行者卢克”马克·哈米尔（Mark Hamill），连卢卡斯公司“吉祥物”、韩索罗船长大人哈里森·福特也一起回归！当然，以上三个加起来超过 200 岁的老妖精的存在，明显是为了讨好第一代星战铁杆粉。以迪士尼的脾性，绝不会忘记去拍年轻观众的马屁：虽然目前尚未有定论，但据说因《海扁王》中英姿潇洒的“超杀萝莉”（Hit Girl）而大红大紫的童星科洛·莫瑞兹（Chloe Moretz），将担纲出演女主角——莱亚公主的孙女。

就在今年 4 月的 CinemaCon 上，米老鼠再次针对星战丢出重磅炸弹：从 2015 年的《星战 7》开始，迪士尼每年暑期都将推出一部《星球大战》电影。这其中，新系列《星战》正传每隔一年上映一部，而中间的那一年则将上映插曲电影。此举一出，至少在星战粉中是哀鸿遍野。业内人士也普遍认为这种纯粹为商业利益考虑的策略有点叫人“胆战心惊”。要知道，星战就和彼得·杰克逊的《指环王》一样，出了名地慢热。千禧年之际，乔治·卢卡斯亲自指导星战前传三部曲，每隔 3 年才上映一部，口碑和票房也都没达到当初预计的水平。这一次迪士尼的胃口显见有些失控，甚至有粉丝已提前宣布星战会毁在米老鼠手中——搞什么，连《暮色》和《哈利·波特》都没这么急着捞钱！

■《海扁王》中的超杀萝莉科洛·莫瑞兹



当然，迪士尼所想的不仅是通过电影敛财，它有一个巨大的商业帝国等着绝地和西斯们的原力驱动——2012 年卢卡斯影业收入的四分之一，约两亿美元，都是来自授权生产的玩具、模型等产品。这个结果在没有新星战电影推出造势的情况下，已经相当不错了。不难想见，迪士尼认为，星战片如果不断热映，并让黑武士、天行者等人出现在迪士尼的动画和主题公园中，肯定会给这一产业链大打鸡血，效果简直让人垂涎欲滴。

■本文作者和达斯魔的双头光剑



但就在拼命掘金的同时，迪士尼却毫不手软地关闭了卢卡斯艺术工作室（LucasArts），同时裁员约 150 人。正在开发中的两款备受瞩目的游戏《星球大战 1313》和《星球大战：第一战》被无限期搁置。迪士尼发言人向外界宣称，星战的游戏将会由内部开发专为“特许经营”，以减少自身的投资风险。说白了就是要搞外包，这样一来任何游戏公司都可以花钱买下并制作星战的游戏了。对于已经部分完成、初期公布就令人十分惊艳的《1313》和《第一战》来说，被别的工作室买去是重见天日的唯一机会。不到半年前，迪士尼收购卢卡斯影业时，曾被问到此次并购是否会影响游戏的开发进程，卢卡斯本人还出面予以否认，表示手头的项目都会继续，结果却被证实遭米老鼠狠狠摆了一道。


■星战 1313 画面

当然，即使迪士尼在华投资盈利减少甚至少有亏损，它的发展重心依旧会不断向亚太地区倾斜。相比于竞争激烈的美欧市场，发展中国家显然是开发远算不上完全的半处女地，大有可作为的前景。构建迪士尼乐园，就是米老鼠本土化并站稳脚跟的第一步。随着迪士尼家族的不断扩大，在主题公园这个文化“洗脑”中心出现的动漫人物也将越来越多，伴随着商业宣传的“以点概面效应”，在人口众多的东亚地区一定会起到令人惊喜的效果。迪士尼的目的，就是让它们业已在西方世界广泛散步的社会文化影响，也在亚太地区扎实地盘踞下来。毕竟，这种影响力才是迪士尼赖以生存和壮大的根系，而米老鼠的野心很明显还在不断膨胀。


■飞屋环游记

不过，专业人士分析称，此举符合迪士尼一贯以来的“扩张并紧缩”的策略。上文也说到，卢卡斯影业的技术实力数一数二，THX音响系统和工业光魔特效装备被公认为业界最高，就连皮克斯也源自卢卡斯。而如今好莱坞已陷入一场电影特效的“军备竞赛”，拍摄大场面电影时，从某种程度上，视效可以弥补剧本、指导、表演方面的很多弊病，这一点被《变形金刚》系列证明无疑。关闭收益前景不佳、制作流程长的游戏工作室，让技术人员转而专心为电影贡献力量，就和迪士尼卖出 MIRAMAX 影业一样，都是“好钢用在刀刃上”的做法。

同时，迪士尼并未完全放弃星战的游戏开发，只是不在传统的 PC 和家用机平台上。在买下社交游戏制作者 Playdom 之前，迪士尼就收购了移动游戏开发商 Tapulous，并专门成立了 Disney Mobile 部门，为 App 应有开发游戏，为此还裁掉了原有的家庭游戏业务。《小鳄鱼爱洗澡》就是 Disney Mobile 发布的第一款独立形象的 iOS 平台游戏，从 2011 年 9 月推出两个月后，就成为 79 个国家 App Store 付费游戏排行榜冠军，下载量超过 300 万。与传统的可能动不动花上好几年，出动大批团队才能让一个动画人物走红的方式相比，《小鳄鱼》只支付了 7 个人的费用成本，花了六个月时间，让迪士尼尝到了巨大的甜头，也令 Disney Mobile 部门成立 4 年后终于扭亏为盈。因此米老鼠一直在琢磨，让更多的迪士尼人物登上这个周期短见效快的新兴平台，星战当然也是其中之一。


■小鳄鱼爱洗澡

反观迪士尼的其他投资项目，比如著名的主题公园，米老鼠的精明更是极端到了叫人牙根痒痒——以开业以来就一直亏损的香港迪士尼为例，财政状况在 2011 年虽有好转，由于大陆游客的大量涌入，乐园的游客数量、酒店入住率及消费等方面都创下新高，仍旧不能扭亏为盈。可实际分析起来，迪士尼却丝毫不受影响：2005 年公园建成之时，香港特区政府和迪士尼公司分别占有 53% 和 47% 的股权，但特区政府只参与香港迪士尼门票收入的分成，至于园区其他产品，包括迪士尼纪念品、酒店以及餐饮方面的利润，跟特区政府没有任何关系。而作为全球最小的迪士尼乐园，香港迪士尼的门票收入最多只占到全部收入的 50%，更多的利润来自迪士尼相关的纪念品、餐饮、酒店等收入，虽然特区政府在先期建设方面投入了 90% 的巨额资金，却只占有 53% 的股权，而且只能参与到园区一半收入的分成，其利润自然少得可怜，而迪士尼公司却依靠出售特许经营产品等利润率极高的买卖，旱涝保收。但明显并没有很多人吸取这个教训，2009 年 11 月，迪士尼正是决定落户上海。由于上海迪士尼比香港的还要小，分账制度和中方持股率却没有明显变化，眼见得另一个中国城市也要跌入香港迪士尼的亏损怪圈。

如今，迪士尼已在全球拥有 16 家电视台、15 家广播电台、7 份报纸、3 份杂志、4 间电影公司、数百个动漫明星版权，2012 年以价值 395 亿美元名列世界品牌排行榜第七位。虽然由于重启星战系列带来的巨大质疑，迪士尼短短 10 年间的第三次巨额收购是否收到了应有的成效还很难说，但在漫威这方面的成功，似乎已可以视为“第三次黄金时代“的曙光了。这一次却和之前两次不同，不再是米老鼠自己的成功，动画电影的成功，而是被巨大的商业帝国揽入麾下的“诸侯”们的胜利。迪士尼已渐渐从披坚执锐的前锋，开始更多地退居幕后当一只翻云覆雨手。尽管标志还是那个夜空下烟花灿烂的梦幻城堡，米老鼠的世界却早已被商战缭乱的硝烟笼罩。将近一个世纪前，在华尔特·迪士尼发现那只仓库中的小耗子时，就连做梦也想不到，它有朝一日会长成一个媲美哥兹拉的大怪兽吧。


■香港迪士尼乐园

万千星辰与森罗万象

——50个最令人流连忘返的游戏世界

说起游戏，我们头头是道，什么样的升级系统最有趣，什么样的操作最简便，什么样的剧情最感人，什么样的角色最帅气，我们都自有一番说法。但这就像是对着一副画像，却只懂去评判画中的人像，然而使这幅画显得卓尔不凡的，自然还包括了里面描绘的风光，事实上，缺乏了这个坚实的载体，没有任何角色可以在空白的世界中熠熠生辉，也没有任何故事可以在虚空中展开。可是一个游戏被囫囵吞枣地打完时，玩家往往记得的只有作为主菜的角色经历和游戏体验，背景却成了穿肠而过的配料，我们往往没想到的是，这个最需要花心思花时间去感受去研究的部分，也往往是一个游戏最精华的部分，每一个新的细节往往都能够令人回味无穷。趁着《游戏·人》50辑之际，我们汇聚了50个最令人流连忘返的世界，并一一向各位读者展示其迷人之处，希望能够帮大家重温回顾在这些世界中历险的美好回忆。

文 众编　编 稀饭　美编 心の永恒

01

世界名称
核战后的地球

所属游戏
《辐射》系列

简介：对于《辐射》这一类游戏的世界，我们有一个统称，就是启示录世界。在新约圣经当中，启示录作为最后一部作品，记载了对世人的警告，并预言了许多关于未来世界中的灾难，所以也被用于形容那些在灾难后毁于一旦的世界，例如《辐射》中在核战之后变成了废墟的世界，例如《狂暴》中被小行星摧毁的地面，甚至是《末日余生》中那个被真菌感染人类后化为的丧尸占领的地球，都是启示录世界。然而，《辐射》跟诸多后辈比起来都拥有教科书级的意义，它描绘了人类社会步入疯狂后所产生的灾难性后果，也展示一个褪去文明外衣后逐渐暴露出狰狞面目的世界。

而对于玩家来说，《辐射》中被称为“废土”的新世界是如此地吸引人，它曾是我们所熟悉的世界，哪怕在已经面目全非时都仍带着往日的痕迹，遍布各地的避难所更是展现出人类曾经拥有的辉煌。但走出那封闭的大门，戴上哔哔小子，在预设好的文明教育中长大的孩子们要面对的却是一个全然陌生的世界，四处是辐射，四处是变异生物，甚至还有可怖的丧尸和集体化身无敌浩克的变种人。这就是废土的魅力所在，它广阔无涯，危机四伏，充满未知，却又带着人类社会曾经的影子，随着玩家的旅行步伐，总有似曾相识的风光在眼前出现，但细看时却又发现其早已面目全非，这一强烈的对比所产生的反差，会化为废土的整体印象，牢牢地抓住我们的心房。



02

世界名称 面临末日的世界

所属游戏 《刺客信条》系列

简介："《刺客信条》系列"的整个世界是随着游戏的发展进化逐步充实起来的。在初代的时候，很多不明真相的玩家要么以为这是个讲对抗十字军的故事，要么就以为这是个穿越故事。而玩过游戏的玩家，会觉得这是一个讲述刺客与圣殿骑士相互争斗的游戏，它们争夺圣物伊甸之果，背后的目的自然就是统治世界了。不过继续玩到第二代的玩家会发现，刺客和圣殿骑士的对立和争斗仅仅是一个表象。

第一文明是系列中的第三股势力，他们认为自己是真正的神明，曾经支配世界，却因没能阻止大灾难（末日）的降临而遭受灭顶之灾。不过，大灾难不可能只发生一次，《刺客信条》现代部分的时间线和我们现实生活中世界的时间线在逐渐统一，都采用了当时热门的"2012年12月21日是世界末日"的说法。刺客和圣殿骑士争夺第一文明的伊甸之果，是因为它们具有控制人心的神力，他们想要从自己的角度去拯救世界，维护世界和平，这就造成了两大势力的针锋相对。

不过从另一个方面来看，有不少人反而更喜欢观摩刺客与圣殿骑士的争斗，或者是单纯喜爱刺客一族的信条，甚至仅仅只是喜欢《刺客信条》游戏中透出的那种浓郁的文化气息。本系列对于任何一所要刻画的城市，都是有凭有据地完美还原，故事情节与史实相联系，给人真实贴切的感觉。《刺客》世界的魅力，正是来自于游戏中的各个细节当中。



03

世界名称 销魂城

所属游戏 《生化奇兵》

简介："一个建在水底下的城市？简直是荒谬！"

在《生化奇兵 无限》的结局中，伊丽莎白把她和布克传送到了销魂城中，虽然已经见识了天空之城克伦比亚，布克却仍然对眼前的这座城市如此评价道。对，和其他创造游戏世界的开发者不一样，当别人致力于想要让自己创造的事件看起来如梦似幻时，肯·列文（ken levine）却是用荒谬作为主导，来创造了位于深海中的乌托邦。



在一开始，销魂城就展现出了其作为一个梦想都市美好的一面，位于深海中的巨大都市看起来就像是一个复制版的纽约曼哈顿区，四处都是高楼大夏，四处都是探照灯和霓虹广告牌。这里展现出了自由资本主义最光鲜，最美好的一面，令人禁不住想象自己居住在这个梦幻之城中的情景。但如果仅仅是创造一个世外桃源，并不能令销魂城显得如此特别，最终让玩家对这个城市印象深刻的，恰恰是其黑暗的一面。从深海蛞蝓身上发现的Adam物质因为被不加管制地商业化而产生了恶果，一个梦想之城变成了一个密封在大海中的人间地狱，随着大老爹和小妹妹轮番登场，这个城市也开始展露出危险的一面，然而在那危险中又隐藏着引人之处，在战斗与挣扎求生之间，销魂城的辉煌和破败都映入了玩家的眼帘，甚至刻入了我们的灵魂中。

04

世界名称 沉寂神秘的小镇

所属游戏 《寂静岭》系列

简介：如果不是这几年《寂静岭》新作糟糕的表现拖累了整个系列，也许现在"《寂静岭》系列"不会是这样一种濒死的凄凉状态。

《寂静岭》的世界观带有一定的宗教色彩，但其设定其实是非常模糊的，这与寂静岭小镇本身的定位非常相似，小镇永远被散不去的浓雾所覆盖，真面目永远没法被看清。镇上空无一人，误入寂静岭的人大多数时候都是进来容易出去难。具有代表性的多结局是"《寂静岭》系列"的一大特色，这个设定保留了《寂静岭》世界的神秘感，也让每个人心中都存在一个对于事件真相的合理推测。

《寂静岭》的世界存在大量想像空间，这是游戏让许多玩家深度着迷的原因，官方虽有自己对于剧情的解释，但依旧提供多种玩家期望的结局。你可以说不明病毒感染了这个小镇，路上的怪物都是人变的；也可以走许多人相信的心灵路线，确认寂静岭是空城，看到的怪物无非是人心中各种邪念的表现；又或者，小镇因为神秘家族的神秘宗教仪式，受到了严重的诅咒；当然，也可能小镇上的人们只是全部被外星人抓走了而已。在不同结局的达成条件里，都能找到与相应结局相呼应的"真相"线索，这就是本作的魅力。



《寂静岭》是一个外传远多于正统续作的作品，大概也是因为Konami方面自知后面的作品完全都没办法跟系列正传接上。其实2009年发售的《破碎的记忆》是很有亮点的一作，可惜这个势头没能保持下去。如今系列就仿佛身处寂静岭小镇一样，完全看不到路在哪里。

05

世界名称
克伦比亚

所属游戏
《生化奇兵 无限》

简介："一座比空气还轻的城市"

不需要看见这座城市的样貌，甚至不需要知道它在哪里，光是听见这个概念就足以引人入胜。一座悬浮在高空之上的城市，不是热气球，不是飞艇也不是飞机，而是一座真正的城市，这已经完全符合了人类长久以来的梦想，摆脱万有引力的束缚，离开大地，居住在高空中。

克伦比亚没有令这个梦想失色，事实上，它就是这个梦想的真实化身，在真正地见到这座空中之城后，我们已经无法想象这种城市会是其他模样，它显得如此完美无瑕，用各个浮岛连接构成的市区随着空气而飘荡，载浮载沉却又稳稳当当，配合着毫无遮掩的灿烂阳光和设计精巧的建筑，构成了一幅只有在梦中才能够看见的风景。

事实上，无论是街头的电力马车，带有滑稽风格却火力凶猛的蒸汽爱国者还是令人想起大老爹的巧手匠，都带着极其浓厚的蒸汽朋克风格，环绕城市之中的天路和让人能够在其上方高速移动的天钩则把幻想和浪漫结合得恰到好处。而多重世界、超能力和穿越时空等要素的存在则令克伦比亚多了几分神秘感，我们曾以为自己看到的只是一个克伦比亚，然而正像是游戏标题所指出的那样，我们看到的是克伦比亚的无限之景，这个天空之城充满了各种可性能，充满了令人穷不尽的变化，这也注定了我们对这座城市的好奇和向往，会变得永无止境。



06

世界名称
虚拟的香港

所属游戏
《莎木Ⅱ》、《无间龙头》

简介：芭月凉跨越大洋后来到的，就是我们许多玩家熟悉的香港了。《莎木Ⅱ》生动地描绘了八十年代的香港，依靠当时近乎最强的画面刻画了香港的一草一木。由于制作者亲身考察过，因此无论是游戏细节还是语言习惯，都可以看到制作者下了一番功夫。比如一下船与路边的女性交谈，她以特色的"你吃了没？"作为招呼。周围一些具有中国特色的细节也得以保留，例如店铺使用的三色的编织布甚至主角在摆碗阵中使用的碗，也几乎还原了当时香港的特色。更让人称道的更是当地民众才熟悉的一些习惯或骗局也加入到游戏中，比如赌马，下棋的，作为居民生活的常态，给旅客拍照要强制收费的骗局，还有装作小孩被欺负从而骗走凉背包的团伙等。而作为重中之重的战斗系统，也在引入了武德等中国元素后变得更具内涵。《莎木Ⅱ》的还原下，虽然带有些许偏见，但基本上重现了一个真实且不经修饰的香港。那一个个熟悉的中文招牌，坐落在喧闹街道中的寺庙，极具地域特色的胡同和街道，残旧但充满生活痕迹的大楼，甚至是从游戏中的收音机流出的悠扬音乐，都会让玩家流连忘返。



同样也是香港，在《无间龙头》中的表现又有别样的风采。《无间龙头》描绘的是现代的香港，与《莎木》的静不同，《无间龙头》则以动的方式展示。举个例子，在《莎木Ⅱ》中你可以静静地等待约定时间的来临，但在《无间龙头》中，玩家所需要做的，或者是会遇到的事情时刻都在发生。而与《莎木Ⅱ》的细节不同，《无间龙头》描绘的是以城市的概貌为主。《莎木Ⅱ》的地图并不算大，玩家可移动的范围也不算多，但它每一个地区的描绘都相当到位，让人无时无刻地感受到置身与一个城市当中。《无间龙头》的地图相当大，但在细节的描绘上不如《莎木Ⅱ》来得巧妙。事实上，如果除去中文店名和随处可听到的粤语之外，《无间龙头》的城市可以换到任何一个地方。当然《莎木Ⅱ》在细节上也并非完美，比如游戏中所遇到的每一个人都能用一口流利的日语和芭月凉对话这点，比起《无间龙头》带有地域特色的粗口和中国式英语来说只能是"弱爆了"。而且限制于题材，两款游戏对香港的描绘也只是停留在中低层的阶层。对于笔者而言，如果两个世界能有一个融合，加上对更多阶层的刻画，那才是一个最好的姿态。可惜这些毕竟都是其他国家的人对香港的印象，而且"《莎木》系列"的续作已遥遥无期，《无间龙头》的续作也不知要何时推出，想看到自己梦想中完美的香港，玩家们还有很长的时间需要等待。

07

世界名称
银河系

所属游戏
《质量效应》系列

简介：将对我们来说仍然是一个谜团的宇宙改造成一个拥有多种族和多元文化的幻想世界并非是《质量效应》独此一家的举动，早在这个经典游戏系列诞生之前，《星球大战》就已经做到了这一点，与此同时还有大量的科幻小说做出了同样的壮举。但凭借着游戏本身的天然优势，《质量效应》以任何其他娱乐媒介都无法企及的细致程度，描绘出了一个极为生动的银河系世界。

在这个世界中，人类只是众多宇宙种族中的一个，甚至还是银河系大家庭中年轻的一员，更早踏足宇宙航行领域的阿莎丽人、特锐人和赛拉叡人已经成为了银河系的主导力量，还有更多外形奇特的外星人种族充当着各种不同的角色，与人类构成了复杂的关系网。当这扇大门在玩家面前洞开，爱上这个生机盎然的银河系已经变得不需要任何理由，任何人都可以找到自己喜欢的种族，哪怕是曾经统治过银河系的普洛仙人和威胁着整个银河系的收割者都有其魅力所在，更何况每一个外星人种族都代表着一种截然不同的文化，奎利人那拥挤而狭窄的流浪船队中充满了集体生活所特有的尴尬和无奈，阿莎丽人的母星上则充满了浓厚的文艺气息，和荒凉而广阔的克罗根人母星构成了强烈的对比。



随着谢帕德长官的旅途终于结束，关于这位人类特遣精英的故事终于告一段落，但关于《质量效应》和其中的银河系的故事，却仍然会继续下去，这个庞大的世界还有更多细节和更多美妙之处，在等着玩家们去感受，去探索。

08 世界名称 "事变日"后的星球 所属游戏 《战争机器》系列

简介：《战争机器》是典型的末日题材，有着外星入侵后的世界观，看似俗套，然而游戏却以几个真汉子的视角展现了这次灾难的故事。人类首先是为了争夺能源而分派开战，也就是游戏中的钟摆战争，这展现了人类最为贪婪的一面，也正因为这种贪婪导致了兽族势力的侵略，被内战耗空了力量的人类在外来侵略者面前毫无抵抗之力。政府为了抵抗兽族，不惜使用黎明之锤这种"自损三千"式的自杀武器来破坏自己的文明，这一做法即便在将兽族灭绝后仍然无法弥补人类心中受到的创伤，游戏中处处可以看到被摧毁后的文明世界残骸。

在自己的星球遭到全面攻占后，几个战士在近乎令人绝望的战况面前奋死抵抗，牺牲、救赎、乐观、勇敢、果断，这一场孤注一掷的战斗充满了各种令人震撼的情感，还有敌人的残忍、强大和威慑力，在这样的大故事背景下，本系列以三部曲的内容呈现出一幕幕触动玩家的场面，每一幕都令人难以忘怀。

《战争机器》的世界虽不是最受人瞩目的，但正是因为有着这样残酷的背景，才体现出游戏中几个真爷们的真性情，让敢于抵抗的战士们显得更有血有肉，在杀死侵略者时，手中电锯旋转出的那份血腥才更令人觉得真实。



09 世界名称 德达斯 所属游戏 《龙之世纪》系列

简介：严格来说，德达斯只是一片大陆，比起其他许多作品来说，还够不上一个世界的称号，但是这片大陆对于《龙之世纪》故事中的人们来说，却已经是一个极为雄伟广阔的世界。这个世界充满了各种奇幻爱好者们耳熟能详的元素，矮人、精灵、巫师、骑士，还有龙和巫女。应该说，尽管抛开了《龙与地下城》背景的限制，Bioware 为《龙之世纪》所安排的，仍然是一个剑与魔法构成的故事背景，不过为了展现出完全不同的风格，他们在细节上下足了功夫。于是，我们看到了精灵被分裂为扁耳和野精灵两种，前者在人类城市被当成异类受尽压迫，后者藏在深山老林恪守古老的传统。于是，我们看到矮人深居地底不肯与人类交流，只有少数成员混迹于大地之上。于是，我们看到巫师被当成潜在危险元素关押在高塔上，一辈子都要受到圣殿骑士的监视。游戏中甚至还创造了黑灵，这种怪物混合了兽人和恶魔的特点，又带有类似丧尸般的特性。它们深居地底，不时横扫地面上的世界，并成为了德达斯历史中浓墨重彩的一笔，无数为了对抗黑灵而展开的战役混杂在这片大地上各个王国的斗争当中，构成了一部极为雄伟的史诗。无论是初代的主角灰袍守望者还是第二作的主角勇士豪克，都只是这个庞大世界历史长河中的一个小水花，关于德达斯还有无数的故事未曾被讲述，而新的传奇，也将在《龙之世纪 3 宗教审判》中展开。



10 世界名称 赛博朋克未来世界 所属游戏 《杀出重围 人类革命》

简介：比起已经开始应用纳米技术的前两部作品，《杀出重围 人类革命》因为时间线要更靠前一些，所以人们还是靠更换机械义肢来强化自己的身体，但却完全无损于整个游戏的未来感和赛博朋克氛围，事实上，因为这些外露的机械肢体，本作的工业感甚至还要强于以前的作品。彻底抛弃了现实世界的各种元素，制作者们大刀阔斧地将各种科幻元素植入游戏的场景中，黑色的金属建筑和金色的荧光幕占据了城市中的每一个角落，由直线和方框构成的虚拟提示信息遍地可见，构成社会的主体，也就是各种穿着普通服饰的市民却成为了整个世界中最不和谐的元素，似乎预示着在未来的高科技城市中，人类却是逐渐被淘汰的存在。



更令人着迷的是，游戏中提供了各种手段让玩家去探索这个世界，你可以黑掉门锁进入一户民居，探索里面的秘密，甚至可以发现各种秘密通道。更有趣的是，有的时候玩家入侵屋子还会遭到正好回家的屋主攻击，为玩家这种非法行为增添了真实感。最后，游戏甚至大胆地把玩家带到了未来的上海，并重新构筑了这个都市，将其变成了一个分为上下两层的科幻之城，下层的人们贫困潦倒不见天日，上层的人们则独享着灿烂的阳光。种种光怪陆离配搭上熟悉的中文和语音，对于中国玩家们来说实在是平添了一分无可抵抗的魅力。

11 世界名称 希腊神话背景下的世界 所属游戏 《战神》系列

简介：希腊神话中的各路神仙读者肯定从各种渠道多少听说过他们的相关事迹，但像《战神》般地把他们凑在游戏中来一场弑神之战在游戏界可是头一遭。《战神》的成功原因之一体现在斯巴达式冷兵器屠杀的血腥上，而这种"暴力美学"正是建立在古希腊这种神与战士文明的世界基础之上。游戏中玩家将向这些神发起挑战，主角奎托斯虽凡人出身，却有着一颗抗争命运的心，在强大力量前从不屈挠。鉴于这种故事背景，游戏中颇多的魔法奇幻元素让玩家在冒险过程中叹为观止，各种希腊场景建筑，欧式艺术感十足，各种神与文明的塑造让人置身于一次奇幻之旅。希腊神话原本的设定足够吸引人，海神、冥王、智慧女神、宙斯、泰坦……这些各司其职的角色与设定使得游戏的剧情峰回路转，跌宕起伏，在这个世界观中即便是神之间也充满了勾心斗角，各种人与神的遭遇有着天马行空的想象力。而游戏本身在这种背景下的战斗足够精彩，这种惟有兵器与肉的碰撞上才能体现出的血脉喷张正是《战神》的乐趣所在。当玩家亲手弑神后，恐怕都会想要将这些神话故事拿来读一遍，《战神》世界的魅力就在于此。



12

世界名称
阿玛拉
所属游戏
《大地王国 罪与罚》

简介：从一开始，《大地王国 罪与罚》就展现出了充足的野心，他们把游戏中的世界的名字直接放到了标题当中，也就是《Kingdoms of Amalur: Reckoning》中的阿玛拉（Amalur）。虽然游戏开发商 38 Studios 已经倒闭，但他们联合著名作家 R·A·萨尔瓦多创造的这个奇妙的世界仍然值得被赞赏。

游戏中的故事主要发生在阿玛拉的其中一块大陆费德兰上，其原名 The Faelands 可以拆分出 Fea（季灵）和 Land（土地）两个元素，也表明了这片土地的特点。代表着夏季和冬季的两种季灵生活在这片土地上，他们就是大自然的化身，而那些他们口中的年轻种族——包括人类，矮人和精灵，都是在近年才逐渐地成长起来。

蓬勃得能够让自然力量化身为生命的世界自然有着极为绚丽的大自然风光，事实上，任何第一眼看到游戏画面的玩家肯定都会被那丰富而浓郁的色彩所震撼，就仿佛是世界中的每一种颜色都争相要压过彼此的风头，就连怪物身上也充满了各种色彩，巨大的食人魔有着红彤彤的身躯，棕色为主的巨魔皮肤上还覆盖着耀眼的矿石，体型巨大的恶魔皮肤上遍布熔岩的纹路，每一个都在高调地宣示着自己的存在感。而当玩家进入到冬灵的地盘时，游戏的风格又为之一变，刺眼的红晶石和枯萎苍凉的大地成为了主基调，和夏灵居所中斑斓的建筑形成了强烈的对比。阿玛拉的引人入胜，并不仅仅是因为传统的奇幻元素，而是在于它从展示方式上所呈现出的美轮美奂。



13

世界名称
尼恩
所属游戏
《上古卷轴》系列

简介："《上古卷轴》系列"在开发初期就展现出了对史诗感的追求，当别的奇幻游戏还在沿着托尔金在《指环王》中铺下的老路，小心翼翼地编排着一片大陆上发生的故事时，《上古卷轴》却干脆创造了一个星球，那就是尼恩。

当然，既然这是一个奇幻故事，尽管使用了星球这个概念，尼恩仍然是一个创世神话中诞生的造物，构成这个世界的基础原料是创世之初的神明之一尼尔（Nir）创造的十二个世界，这些世界原本都是由尼尔和另一位神明阿努（Anu）创造，但却在尼尔被第三位创世之初便存在的神明帕杜梅（Padomay）杀死后毁于一旦，放逐了帕杜梅的阿努已无心重建这十二个世界，便将它们汇聚在一起，创造了尼恩。



一个由十二个世界汇聚成的星球自然充满了各种神奇的事物，星球上有着五个大陆，两个大洋，Masser（玛撒尔）和 Secunda（塞康达）两颗卫星环绕着尼恩运行，成为了尼恩星球居民眼中的两个月亮。这个星球上有数十个种族存在，光是一般的人类就有几个分支，还有其他如精灵、蜥蜴人和猫人等种族的存在。

故事主要的发生地点泰姆瑞尔大陆在帝国统治时期被分成了九大行省，而每一作《上古卷轴》游戏都在致力于展现某一个省的景致，《上古卷轴V 天际》把玩家带到了诺德人的故乡天际省，去感受这个有着北欧风情的种族所蕴含的古老传统文化，《上古卷轴Ⅱ 匕首雨》则向玩家展示了充满游牧民族的高岩省，还有那里拥有者各种变化的地貌。尼恩的迷人之处，就和《上古卷轴》的迷人之处一样，庞大宏伟，复杂纷呈，巨大的世界中总有着无尽的新事物在等待着玩家去发掘，去体验，等你醒悟过来之时，却早已沉浸在了这个世界中。

14

世界名称
现实美国的大都市背景
所属游戏
《横行霸道》系列

简介：严格来说，《横行霸道》的世界原型就是现实世界，一切都是以现代美国为背景而塑造。自由城、圣安德烈斯等均是以美国城市为原型，而游戏之所以能从这个背景下脱颖而出，靠的就是系列一直引以为傲的自由度。引用沙箱的概念，使玩家进入一座模拟的现实世界，在这座城市中玩家可以将自己完全融入到所扮演的角色中，而正是因为游戏的热销和代入感过于强烈，游戏引发了诸多在现实中事端，因此《横行霸道》成为了一种现象。在反游戏组织成员眼中，《横行霸道》是一种最猛烈的毒品，而在喜欢它的玩家眼中，这则是影响自己一生的神作。光有自由度还不够，《横行霸道》的世界中处处体现出的当地人文文化才是关键所在，在游戏过程中，总有地道的美国风扑面而来，有不少玩家曾称赞玩过《横行霸道》后省下了去美国旅游的费用，这话虽显得夸张，却也从另一个层面反映了游戏对现实的高度还原。这种现实世界模拟还原成为了业界标杆，更有不少作品从中效仿，而至今却无人能出其右。今年的《横行霸道Ⅴ》中，将会用以洛杉矶为原型制作的 Los Santos 作为游戏场景，这一个据说有《荒野大救赎》的地图 3 倍大的世界即将等待玩家前去参观，各位做好准备了吗?



15

世界名称 庇护所

所属游戏 《暗黑破坏神》系列

简介：比起其他 RPG，作为典型的 A.RPG，《暗黑破坏神》的世界设定要更单纯一些，但这并不意味着其没有深度。庇护所世界的创建起源于天堂与地狱之间的斗争，也就是末日之战，尽管天使与恶魔都想要压倒对方，但这场战争一直没有分出胜负。出于对无尽战争的厌恶，大天使艾纳利尤斯退出了天堂势力，联合了那些和他有着共同想法的天使和恶魔，利用世界之石创造了庇护所世界，让他们可以在这个世界中和平地生活。于是，玩家们熟悉的庇护所世界就此诞生。

这系列初代作品中，玩家可能还很难感受得到庇护所本身所蕴含的魅力，毕竟限于当时的技术和设计理念，《暗黑破坏神》的游戏流程更多地是在昏暗的地牢中进行，然而就算是如此简单的设计，也符合了玩家对于传统地牢探索的期待，所以在那个游戏世界仍然处于启蒙时代的年头，大家都为这独特的体验而着迷，庞杂的世界设定并不为大家所知，却不会影响游戏体验。

而到了十几年后的今天，《暗黑破坏神Ⅲ》仍然在游戏系统上维持着当年的基本形式，不过流程设计上却早已摆脱了当年的限制，一开始玩家先会前往坎都拉斯王国的崔斯特瑞姆，然后经过满是不死生物的遗忘者墓地，一转眼马上来到了郁郁苍苍却又带着垂暮之气的李奥瑞克高地，后来还会杀过危机四伏的溃烂森林，并有机会光临已经被屠戮的小镇沃瑟姆。庇护所世界变化多端的风光将随着玩家的旅途而一一出现，既有阴森恐怖之地，也有美景如画的场所，就连数量繁多的怪物也和场景自然地融合，构成了庇护所世界中令人难忘的景象。



16

世界名称 1911年的美国西部

所属游戏 《荒野大救赎》

简介：将一个时代作为背景的世界观足够亮眼，而能将那个时代的世界完美呈现在玩家面前却不是一件简单的事情，不过《荒野大救赎》做到了。游戏的背景设定在 1911 年的美国西部，那个年代中许多人都乘坐火车前往西部大荒野，在那个陌生的地方自力更生。这里起初连法律都不健全，各种犯罪事件横生，人们为了保护自己的生活必须使出浑身解数，而这种现象维持到 20 世纪 20 年代才得以平息。在游戏中，Rockstar 将这种独有的美国西部风情带到了观众面前，无论是大时代背景下的建筑物，还是充满乡土风情的各种墨西哥、印第安文化，都让玩家流连忘返，如痴如醉。在这个人与人之间“各自为战”的世界中，每个人的故事背景、性格塑造显得入木三分，也正是因为在这个大时代的背景衬托，这些人物才显得如此鲜活亮眼。



Rockstar 在塑造本作背景时没少花费心思，对游戏中每一个细节做了充分考量，大到建筑物风格和车辆的造型，小到一条电线和一条铁路的细节，都让人觉得这个虚拟世界足够可信。《荒野大救赎》将一个时代浓缩在一款游戏中，将一种独特的美国西部文化呈现在玩家面前，这是一款跨时代的作品，也是游戏历史上的又一座里程碑。

17

世界名称 无名大陆

所属游戏 《巫师》系列

简介：当《巫师》小说系列的作者 Andrzej Sapkowski 写下第一篇关于杰洛特的故事时，恐怕还没能想到这个有着暴徒般外貌的狩魔猎人会成为红遍波兰甚至是全世界的知名幻想角色，所以他并没有一开始就野心勃勃地为故事发生的地点建立一个极为详细的设定，就更不用说是整个世界了。所以，当这个故事已经越写越大时，Andrzej 只是随意地把故事发生地点命名为了“大陆”，而这甚至不是一个被经常提起的正式称呼。

但在设定上的随意并不等于《巫师》的世界也被设计得非常随性，尽管同样是中世纪式的奇幻故事背景，Andrzej 却聪明地为这个世界注入了黑暗元素，来令其变得更成人化，也更吸引人。人类仍然处于一个介乎于文明和蒙昧之间的野蛮时代，木头是建造房屋的主要材料，所谓城堡不过是一个石砌的大堡垒，而在这其中生活的，则是愚昧而狡诈的村民和更有文化也更歹毒的贪官污吏，他们不全是坏人，但也和善良没什么关系，对于身为一个有着变异躯体的狩魔猎人的杰洛特更是冷眼相待，甚至不惜背后捅刀。由这些人的罪孽而诞生的魔物则反过来威胁着他们的生存，所以尽管百般防备，他们还是要依靠着狩魔猎人来消灭魔物。



当玩家开始操纵杰洛特时，面对的就是这么一个冷酷的世界，它的迷人之处不再是充满着想象力的怪物和种族设定，也不是壮美的自然景观和带有史诗感的 BOSS 战，而是它的狡猾，它的黑暗，它的不义与它的残忍，当你开始操纵杰洛特去战斗，去选择对话，去面对这一切，你仍然会迫不及待地想要知道他的下一个经历，他要如何在这个硬邦邦的现实世界中自处，而这个世界又还隐藏着什么能够震撼我们心灵的残酷事实。《巫师》的世界能够吸引人，并非是因为奇幻的设定，而恰恰是因为它讲述的不是现实世界，却在处处透露出真实的影子。

18

世界名称 法尔盖亚

所属游戏 《荒野兵器》系列

简介："《荒野兵器》系列"一向以浓厚的美国西部风情而著称，不过整个系列的故事并非发生在地球，而是在一个名为法尔盖亚的异世界。法尔盖亚这个名称由表示遥远的FAR和表示地球的GAIA组成，日文写作ファルガイア，但在美版中却被翻译为Filgaia。在系列的全部作品中，法尔盖亚都被设定为一个过去曾经无比富饶但如今无比荒凉的混乱世界，比起开发前的美国西部来还要更加令人绝望。

但正是在这样的艰苦环境中，法尔盖亚的渡鸟们为玩家奉献了一个又一个的精彩故事。渡鸟之于法尔盖亚，就有如牛仔之于美国西部。不过渡鸟们都是以冒险为主，很少会在一个地方安居乐业。出色的渡鸟会使用名为ARM的奇特武器，用以战斗或探索。有时渡鸟还要和外星魔物或远古兵器进行战斗，为了保卫法尔盖亚而奉献自己的生命。

法尔盖亚虽然荒凉，但精彩绝伦。每一代《荒野兵器》中，玩家都可以完整地探索这个世界的每一个角落，发掘那些消失于人类记忆之中的秘密。而系列的最大特色就是每个NPC都有自己的名字，每个NPC都有自己的头像，这让玩家在探索的时候有一种真正融于这个世界的感受。而系列的另一个传统是每一作世界中的每一天都有特殊意义，玩家需要调整主机时钟才能看到全部天数的含义。虽然这个设定并不会为游戏带来什么实质变化，但每一个玩家都可以感受到设计者的用心良苦。

可惜的是本系列在整个PS3时代都无所作为，如今PS4就要发售了，难道FANS还要年复一年地继续等下去？



19

世界名称 潘多拉

所属游戏 《边境之地》系列

简介：很多人都以为他们在第一眼看到潘多拉星球时就能够判断出它所属的故事类型，看到那些拉风的枪械和滑稽的小吵闹机器人时，他们会说这是个科幻故事，看到那由破船和废铁搭建的小镇与野外造型奇葩的生物时，他们又会说这是个启示录世界，而当他们看到莉莉丝和玛雅两位女巫使出各种超能力时，大概还会说这是个奇幻故事。而如果任何人打算问潘多拉星球上的人们他们到底处于一个什么样的世界，大概只会收获到一堆竖起的中指。



对，潘多拉就是潘多拉，无需被定义，无需被归类，因为它是如此地独一无二，如此地截然不同。这不是一片人间乐土或世外桃源，仅仅从环境上来说，被形容成人间地狱倒也不算冤枉，不过肯定没说到点子上。潘多拉是一个属于生存者的星球，这里的生活资源极其有限，环境也相当恶劣，因此，那些没有能力自保的弱者只能缩在安全的城市中苟且偷生，但狂酷拽而牛逼的人们，则把这里当成自家的后花园，端起枪坐上越野车就去冒险去寻宝去干架去流浪，看似荒芜的大地上却是生机勃勃，胸怀豪情壮志的人们互相倾扎互相对抗，败家埋骨黄沙，胜者高歌怒唱。潘多拉是一个狂放而无需矫情的世界，比起探索这个星球上令人惊叹的一切，举枪与任何敢挡路的家伙战个痛快才是感受它精神风貌的正确方式。

20

世界名称 地球

所属游戏 《大航海时代》系列

简介：作为光荣早期最负盛名的游戏之一，《大航海时代》俘虏了全世界玩家的心。游戏的时代背景设定为地理大发现时代的地球，但接下来的历史将由玩家来创造。你可以取代达·伽马绕过好望角，你可以夺走哥伦布发现美洲大陆的荣誉，甚至还可以在麦哲伦之前便完成环游世界之旅，一切的一切都可以由你来创造。

和游戏中的角色不同的是，玩家本身是知道世界上有五大洋七大洲的，因此在游戏时多少会损失一些未知的乐趣。但游戏中同样为玩家设置了大量的考验，包括各种突发事件、神出鬼没的海盗，以及随机出现的各地秘宝，这些都为游戏带来了更多的乐趣。而且这个世界和如今的世界还是有很大区别的，它既没有苏伊士运河，也没有巴拿马运河，从葡萄牙到日本可以从北极走更快，从好望角到合恩角可以走直线。这些神奇的地方都是游戏的魅力所在。

当然对于我们来说最令人在意的还是中国，令人高兴的是中国的地位在系列作品中也是逐渐提升。1代里中国只开放了几个港口，2代的中国则关系到一位主人公的主线故事。而到了4代，更是有一位来自中国的巾帼英雄完成了郑和的未竟事业。当年我们这些小愤青玩着4代时，心里除了感叹海权论太晚进入中国，更多的是对光荣创意的赞叹。



21

世界名称 被地质改造后的地球

所属游戏 《生存圣战》

简介：本作的世界观设定来自于专门播放科幻节目的Syfy电视台，所以从背景上各位玩家肯定都可以感受到浓浓的正统科幻味道，外星人入侵，建立隔离区，对立，战争，接着是外星人殖民船爆炸，然后是地质改变与和平时代的到来，最后还有西部风格的财宝猎人探险和多种族共存的城市，这种商业化的元素堆砌让《生存圣战》的世界设定显得非常成熟，各种科幻迷喜闻乐见的元素一个不缺，喜欢起来自然也是毫无难度。

当然，组合元素方式的坏处就是一切都是玩家见过的东西，如果这些元素之间没有良好的化学作用，就很容易产生违和感或既视感，降低玩家的投入程度。不过《生存圣战》的开发商Trion Worlds同时也是欧美大型在线角色扮演RPG《裂缝》（Rift）的开发商，在MMO制作上经验丰富，懂得充分地调动起这些元素，来为游戏本身服务。虽然地球表面被造地装置改变，但往日的痕迹并没有完全消除，所以玩家会经常看到混合了奇特地形和往日人类建筑的环境，充满了启示录式的奇特美感，同时天空之上还不时有名为沃坦人的外星种族飞船残骸坠落到地面，当中的外星科技会引来多方争夺，斗争不可避免，而如果附近正好还有地狱虫之类因地质变异而产生的凶残怪物，顿时就有一场好戏上演。



对于《生存圣战》的玩家来说，沉浸于这个有着地球往日痕迹却又面目全非的新世界有着众多的理由，世界景观只是其中之一，能够用各种奇特枪械与敌人打一场华丽的阴影战争，见识不同外星种族与他们个性十足的文化，还有种种凶残而致命的敌人，每一个都足以让人对其流连忘返。

22 世界名称 科技与魔法的世界 所属游戏《最终幻想Ⅵ》

简介：《最终幻想Ⅵ》一反系列强调水晶的主题，将故事设定于科技与魔法的世界。在这个世界里，人类拥有相当于第二次工业革命时期的技术力，而魔法虽然存在，但已经式微。不过讽刺的是尽管科技如此发达，但依然存在着强大的帝国，也正是皇帝的野心导致了故事的开始。

在《最终幻想Ⅵ》的世界中，有着被称为三斗神的三大神祇：魔神、鬼神和女神。很久以前，三斗神创造了魔法，然后开始争斗。在争斗之中，受三斗神的影响，世界上出现了拥有强大力量的幻兽。最后三斗神达成和解，将三人封印在世界的三个平衡点上，以维持世界的平衡，守护封印的正是幻兽。但随着人类对力量的渴望，导致魔大战爆发，最终幸存的幻兽过上了与世隔绝的生活，人类也出于恐惧心理开始猎杀拥有魔法之力的人类。魔大战后1000年，帝国皇帝开始培育自己的魔法战士，对世界进行更严酷的统治，不甘屈服的人类组成反抗军与之对抗。

《最终幻想Ⅵ》故事的点睛之笔是在上篇的最后，皇帝的近侍——基夫卡取代皇帝统治了世界，并释放了三斗神的力量从而导致世界崩溃。而下篇的故事便是讲述幸存者是如何重整队伍、为恢复世界而战的。世界崩溃前后的巨大反差，大大加深了游戏故事的深度，即使拿到整个系列中也罕有对手，难怪直到今天都有不少玩家认为本作才是FF的最高峰。



23 世界名称 艾泽拉斯 所属游戏《魔兽世界》

简介：对于第一次接触欧美MMO的玩家——尤其是国内玩家来说，《魔兽世界》虽然不是第一款大型在线角色扮演游戏，但绝对是全球——尤其是中国地区最成功的一款，而在这个游戏中被构筑出的庞大世界，也是“《魔兽争霸》系列”故事的发生地点艾泽拉斯，则成为了玩家们心中永恒的记忆。

随着数个资料片更新和对背景的扩展，现在的艾泽拉斯已经是一个生命形态极为丰富，种族交流频繁，并且充满了生机的神奇星球，这里数次遭遇灭世危机，却一次次在联盟和部落的勇士们努力下得以幸存，两块主要大陆艾泽拉斯(与星球同名)和卡利姆多已经被各个主要种族充分开发，位于北方的寒冷土地诺森德也已经从巫妖王的阴影中挣脱，展现出了属于自己的独特文化，而在最新被发现的土地潘达利亚上，联盟与部落两大阵营既在相互斗争，又仍然在关键时刻互相合作，帮助本土居民熊猫人抗击以煞和魔古为主要成员的邪恶势力。



对于国内玩家来说，艾泽拉斯是第一个把宽广世界带入我们眼帘的MMO，它的存在有着远超游戏世界的意义，玩家们在这个世界中汇聚起来，互相合作，互相对抗，并互相认识对方，这是一种奇妙的体验，不像是纯粹聊天般地缺乏互动性，但也不需要真人坦诚相见，两个人就可以建立起一种超越了一般社会关系的情谊。艾泽拉斯是一个虚拟的世界，然而在这个世界中却诞生了真实的社交圈子，这也使得艾泽拉斯的魅力超越了单纯的游戏背景设定，而是变成了一种情感寄托，或许玩家总有一天会对《魔兽世界》感到厌倦，然而从这款游戏中获得的情感联系，却会长存于我们心中。

24 世界名称 冷战时代至近未来的现实世界 所属游戏《潜龙谍影》系列

简介：作为名义上设定于现实世界中的本系列，如今已经拥有了一个庞大的作品体系。虽然从严格意义上来讲，其正统作品也仅仅是勉强地维持着时间逻辑上的合理性，但不可否认的是，正是因为游戏这种先拉出一条跨度巨大的时间线，然后再在上面不断“填坑”的方式，令《MGS》中的“现实世界”越发光怪陆离、奇想天外。

如果单从表面入手，这是一个和真实世界平行推进的时空，但科技领域的发展，似乎远远高于我们身处的地球——克隆和基因改造等生物技术、神奇程度堪比“火星科技”的纳米技术、强悍的AI技术以及其他各种建立在超常规基础科学之上的军事化应用技术，都令《MGS》的世界充满科幻色彩，而各种“特异能人”的存在，也给《MGS》的世界增添了浓重的超自然特色。而这些“怪力乱神”，却都被隐藏在严谨的写实风故事架构之下。实际游戏时，严密的叙事逻辑与各种视觉奇观并存的体验，实在是妙不可言。

从实质上讲，整个世界都在某个百年前的神秘组织的意志下运转着，各种真实世界中人们耳熟能详的历史事件，背后都有他们的影子。显然，这是一个彻头彻尾的阴谋论世界。但似乎这个世界中的很多人对事物平凡表面下所掩盖的“惊人真相”具有强烈的好奇心，于是整个游戏系列便成了一个抽丝剥茧、探寻真相的过程。然而，伴随着情节的推进，玩家对眼前这一世界却愈加无可奈何，因为真相在展现出10%的同时，未知和疑问却可能会增加20%。其实，驱使玩家不断地展开对未知真相的无穷探索，也正是《MGS》世界的魅力所在。



25 世界名称 战锤宇宙 所属游戏《战锤40000》系列

简介：在刚刚作为一个桌面游戏诞生时，《战锤40000》就已经拥有了极为庞大而壮丽的世界观，遍布在广大宇宙中的亿万个世界中都有着生命的痕迹，他们形态各异，并且都有着各自的生存目的。而当他们相遇时，连场牵涉到整个星系的战争随时将爆发，有时候，战况甚至会因为多方角力而变得错综复杂，并导致整个星系的灭亡。

在多年后进入电子游戏领域，《战锤40000》主要是在即时战略领域大展身手，对于一个动辄就跨越星系来作战的故事，这是一个聪明的选择，玩家会随着血鸦战团的星际战



士们南征北伐，在一个个环境各异的星球上与各种各样的敌人战斗，包括能够如同植物般光合作用和生殖却又极为好战的兽人、拥有古老的文明并懂得利用灵能作战的灵族、会吞噬一切有机资源的虫族和背叛帝国投靠了恶魔的混沌星际战士。这群未来世界中的宇宙骑士们穿着动力盔甲，一手挥舞着链锯剑，一手持爆矢枪，为了帝国和皇帝的荣耀与敌人奋勇作战，光是听到他们在战场上发出的战嚎就已经令人感到热血沸腾，而当他们用雷神锤砸碎恶魔的头颅，又或者用重机枪将兽人战头扫成蜂窝时，谁不会为之而肾上腺素激增。

《战锤 40000》的世界是复杂的，但令其显得魅力无穷的部分，却恰恰是单纯，每一个阵营都抱着纯粹的信念而战，并为此不惜一切，当两者相碰时，所爆裂的火花将会无比的耀眼。

26

世界名称 圣山

所属游戏 《行》

简介：早在《花》尚未诞生的时期，陈星汉便致力于创造一个非比寻常的游戏世界，他与他才华横溢的团队花费数年时间，用获奖无数的《行》完美诠释了"非比寻常"这四个字。相较于《花》，《行》的世界更加具象，尽管游戏中没有一句对白，但仅依靠画面所呈现的语言，便向我们构建了一个唯美而又凄凉的世界。

红衣旅人的目的地是圣山之巅，魔力之源。尽管游戏中很少有提示，但只要一直向山顶所在不断前行就不会迷失方向。从一路上的各种信息我们可以了解到，圣山周围原本有人类居住，在发现了"魔卷"（类似于石油之类的自然资源）之后，人们逐渐学会了运用其中的力量，随之发展起高度的文明。但过度开发终酿成苦果，造成了人类自身的毁灭。如今，圣山周围已经成为一片荒漠，残垣断壁是智慧生命存在过的证明，也是他们愚昧的墓志铭。虽然我们实际可以活动的范围并没有想像中那么广阔，但却有着一望无垠的视觉感受，这也是圣山构建的巧妙之处。

风之旅人孤独旅程的目的是什么？是探索真相，还是寻找同伴，是自身的救赎，还是英雄的朝圣？不同的玩家有不同的理解。在这短短两小时便可完成的轮回之中，《行》不仅仅用每一个如诗如画般的场景表现其世界之美，更多给予体验者的是长久的思考和心灵的悸动。



27

世界名称 阿尔比恩

所属游戏 《神鬼寓言》系列

简介：和一般的奇幻故事比起来，或许是因为画面风格，或许是因为剧情定位，尽管仍然有着杀戮和死亡，但"《神鬼寓言》系列"故事所发生的世界阿尔比恩的确要多了一分童话的气息。事实上，游戏在许多地方都显得非常有迪士尼Style，例如主角存在善恶值设定，如果角色的善良值高，则会头顶光环并引来蝴蝶环绕，相反，如果角色邪恶值高，则干脆头上长角并双目发红，这是一种奇幻中带着童趣的设定，使得玩家可以在体验一个奇幻故事的同时也找回一点童年时的快乐。

随着系列作品的推出，"《神鬼寓言》系列"一直在致力于维持这种风格并扩展游戏的体验，例如第二作中引入了狗同伴这个概念，这个忠实的伙伴会跟随着玩家一起行动，并拥有多种技巧，既可以帮忙战斗，也可以用天赋的嗅觉寻找物品。对于许多在现实生活中因为种种原因而不能饲养宠物的玩家来说，在阿尔比恩的世界中养一条狗是一个相当有吸引力的事情，更何况在这部作品中玩家还能够成家立业，成为一个有房有妻有狗的人生赢家。



但哪怕加上《神鬼寓言 Ⅲ》中让玩家当国王的设定，恐怕都不比《神鬼寓言 旅途》更能够展示出阿尔比恩的魅力，毕竟在款系列作品中，玩家将要亲自驾着马车行走于阿尔比恩的大地上，为了拯救世界而四处奔走，而又有什么，能够比亲自游历世界更有效地让玩家爱上它呢？

28

世界名称 阿塞利亚、希尔巴兰特 & 泰瑟亚兰

所属游戏 《幻想传说》、《仙乐传说》

简介：在"《传说》系列"的每一部作品里，主角们所生活的世界都拥有自己的名称，例如利泽·马克西亚、艾连匹奥斯、艾菲尼亚、卡尔基亚……每一个世界都是一个舞台，在那里，上演着专属于不同角色们的故事，孕育着截然不同的文化。

《仙乐传说》里，世界分成了两个部分：希尔巴兰特和泰瑟亚兰，两个世界的神子接受试炼，通过世界再生之旅来让另一个世界的玛纳流往自己所在的世界，让自己所在的世界变得繁荣，而另一个缺少了玛纳的世界就会逐渐衰退。八百年间希尔巴兰特一方的世界再生不断失败，就形成了希尔巴兰特的过度衰退和泰瑟亚兰的过度繁荣。缺少玛纳的希尔巴兰特土地贫瘠，文明落后，而繁荣的泰瑟亚兰则有着发达的文明，肥沃的土地，甚至建立起了王国，开发出了魔科学。在两个世界里除了人类之外还生活着其他的种族：存活于两个世界的精灵、生活在尤米尔森林厌恶战争的妖精、擅长工艺制作的矮人，甚至还有一些魔界的住民出现于此。



后来，两个世界合二为一，世界树诞生，时光就这么默默地流逝了数千年。这时候的世界，名为阿塞利亚，在主角克雷斯所诞生的这个时代里，世界树枯竭，精灵灭亡，曾经因玛纳而繁荣起来的文化此时早已不见踪影。我们陪伴着克雷斯展开旅途时，才能在每个时空的角落里发现这些曾经的身影：托提斯村后山的世界树尤古多拉希尔，尤米尔森林里与世隔绝的妖精，生活在高塔或洞窟里的精灵。在这数千年的时光里曾诞生过近未来高度的文明，但是也难敌时光与战争的摧残，早已在遗迹深处停止了运转。曾有北欧神话诸神的身影存在于这世界里，但是阿塞利亚的历史书里却很难找到他们的痕迹。

也许，精灵们曾居住过的神殿曾住过其他不同的生物，也许，在历史看不到的角落，曾有一个魔物之王从世界的所有生命中抽离玛纳，让除精灵之外的所有的生命哪怕没有玛纳也能存活。这一切一切编织起了两部作品三个世界的历史和文化，让人深陷其中，欲罢不能。

29

世界名称
泽比斯

所属游戏
《银河战士》系列

简介：事实上，泽比斯虽然是一个星球，但还远远算不上是“《银河战士》系列”的整个世界，萨姆斯在系列故事中到访过好几个星球，但无论到了哪里，恐怕都不能够比作为初代场景的泽比斯更有代表性，因为这个系列的最大魅力并不是背景，而是塑造场景的方式。从一开始，泽比斯就是一个开放的场景，玩家能够走的路并不是只有一条，然而玩家很快会发现有许多路上都有着靠萨姆斯目前能力无法越过的障碍，于是他们只能沿着惟一能够走得通的路一直往下走，直到获得新的能力，并回想起之前遇到障碍的道路所在处时，才能够进一步探索新的区域。



这个开创性的场景设计让泽比斯变成了一个充满迷的世界，每一个角落都似乎隐藏着可能性，玩家会禁不住想要探索出每一个地图区域的每一点空间中隐藏着的秘密，并且在获得新能力后就会禁不住要重新把所到之处游览一遍，期待着能够有新的发现。这个设计超越了泽比斯本身所拥有的魅力，成为了一种流传千古的经典理念。二十多年后的今天，我们仍然能够看到游戏制作人在用自己的作品对这一设定进行致敬，也能够看出这种设计对于玩家的影响，他们甚至不满足于100%的地图完成度。在模仿这一概念的“《恶魔城》系列”中，玩家们研究出了千奇百怪的方式来出城以获得更高的完成率，并以此为乐，这难道还不足以证明当初《银河战士》在创造泽比斯时对它所赋予的魅力吗？

30

世界名称
神室町

所属游戏
《如龙》系列

简介：神室町，《如龙》全系列均有登场的故事主舞台、东京最大的欢乐街。其原型是位于新宿的歌舞伎町。大至知名建筑物，小至街道店铺，神室町都完全再现了歌舞伎町的表里场景。在现实中，新宿歌舞伎町是集合各种娱乐项目的欢乐街，除了一般日常娱乐的电子游戏中心、饮食店、电影院，也包括夜总会、风俗店、爱情旅馆、帕青哥等异色店铺，到了深夜依然灯火通明，有着“不眠之城”之称。入夜后大街小巷有很多夜总会、俱乐部的招客生在路边招揽顾客，也有一些形色诡异的人在神神秘秘地招客、交易，其中有涉及暗交易或非法色情服务等，各种合法、非法的事物混合在一起就是歌舞伎町的独特氛围。《如龙》因为游戏题材的关系，在神室町中也完全再现甚至强化了这些黑暗色彩。



歌舞伎町虽然繁华，但因为涉及太多的非法事业，其治安差的问题一直无法解决。这些黑色区域就连警察也无法介入。为何无法清扫这些非法事业？其中很大的原因与盘踞当地的暴力团有关系。就如《如龙》中的神室町，这些非法事业大多受暴力团的保护及暗操作。只要没有搞出太大事情引来媒体报道，警察也无法主动出动去清查，因为日本的警方与暴力团之间有太多的藕断丝连的关系，基于篇幅这里就不深入探讨。得益于这些黑色地带，歌舞伎町也成为偷渡客、非法滞留外国人藏匿的温床（例如《如龙4》中被华人占据的神室町小黑巷，只有懂华语的流氓警察谷村正义才能自由出入）。

这里是东京最大的欢乐街。人们日常生活、工作中积聚的压力，都能在这里以合法的、非法的方式得到发泄解放。这里是繁华的“不眠之城”，也是混乱的“欲望之城”。

31

世界名称
加勒比海

所属游戏
《猴岛小英雄》系列

简介：海盗的时代是个浪漫的时代，水手们扬帆出海，跨越大洋，在远方等待着他们的会是无尽的未知，他们会遇到暴雨、风暴和骇人的漩涡，也会遇到放满财宝的西班牙货船，又或者武装到牙齿的海军部队，甚至有可能是另一批穷凶极恶的海盗。大海上的男儿们攀着船沿和吊索，口咬着弯刀，等待着要跳上对方的船只，展开激烈的甲板战。

无数文艺作品——例如《加勒比海盗》和《海贼王》都把海盗的世界描绘得神奇而有趣，而《猴岛小英雄》则表现得更为大胆，因为游戏本身是一款AVG，玩家基本上只靠点击操作，既然互动部分无法提供太大的乐趣，游戏把所有的精力都放在了如何让故事中的世界变得更有趣上，所以我们可以看到在这个虚构的加勒比海世界中，有着我们所熟悉并为之向往的一切，海盗自然是最大的主题，财宝和鬼船也是常见元素，但在这当中还有巫毒、美女、决斗和盗窃，当然别忘了还有点题之处，也就是神秘的猴岛。



《猴岛小英雄》为玩家所塑造的并不只是一个令人心醉神迷的故事，还有与这故事息息相关的奇妙世界，每一部《猴岛小英雄》故事都是在一种奇幻的氛围中展开，历史与想象在这个妙不可言的加勒比海世界中被模糊了界限，共同构成了一个充满着海水、岛屿和秘密的乐土。

32

世界名称
被封印守护的世界

所属游戏
《龙背上的骑兵》系列

简介：《龙背上的骑兵》的世界是通过封印的力量使时间、空间、次元三个概念处于稳定状态，犹如小庭院一般的世界。守护这些概念三个封印分别在世界的不同地方，同时还有一个施加在人身上的“最终封印”，如果封印被全部破坏，神便会降下各种的惩罚使世界灭亡。作为封印的人被尊称为“女神”，她的一生必须在幽禁的状态度过的。



这个表面上只要守护好封印就能稳定发展的世界，原本最多也就周边各国诸侯为了争夺领地而引发小纷争而已。直到信奉新兴宗教“天使教会”的人集结而成的“帝国军”出现，他们否定女神信仰，并且以破坏所a有封印为目的，引发了帝国军和联合军之间大规模的战争，所以这个世界无论走到哪里都是荒凉的景色，破败的宫殿、神庙随处可见。此外，帝国军还投入了大量远超当时文明水平的先进兵器，所以别以为借助飞龙的力量就能横行无忌，因为玩家要面对的是各种武装齐全的飞空艇，乃至空中要塞。——只不过比起这些我更想吐槽地面的弓兵个个的箭术都奇准无比。

另外，这个世界跟同样有着各种精灵妖兽横行的神话传说世界最大区别，恐怕在于人类还可以通过定下契约的形式，跟强大的种族交换心脏，获得超乎常人的力量，比如肉体异常强韧，能够使用特殊的魔法等，但同时会失去对契约者来说最重要的一项身体机能。比如初代主人公凯姆以“发声”能力为代价与红龙结下了契约。为了得到力量而舍弃宝贵的东西，付上代价，也正是本作核心主题之一。

33

世界名称 三大种族鼎立的宇宙

所属游戏 《星际争霸》系列

简介：对于熟悉游戏领域的外国玩家来说，《星际争霸》的原创性在他们眼中可能不是特别高，但在这个作品进入中国时，我们的游戏领域还处于蛮荒年代，这个科幻即时战略游戏所展现出的故事背景和故事中三大种族差异巨大的风格想必令各位当时尚年轻的玩家们留下了深刻印象。但实际上人、神、虫三个种族的原始创意应该都是来自《战锤40K》中对应的星际战士、灵族和泰伦虫族，还有科幻作家罗伯特·海因莱恩那不朽的名作《星船伞兵》。

不过就算知道了灵感来源，也并不等于我们可以否定《星际争霸》的故事背景所拥有的创意和精巧之处。暴雪是一家懂得去芜存精的制作公司，他们提取出了原始灵感中的精髓，并将其加以精简，以符合《星际争霸》那充满竞技性的本质。于是，我们看到暴雪聪明地把主要势力变成了三方，而不是《魔兽争霸》中的两方角力。这个有可能是借鉴自《三国演义》的势力结构为这个世界注入了充沛的动力，人、神、虫三方的恩怨情仇和斗争成为了整个故事的主轴，而每一个势力当中的内斗也提供了更多的冲突和爆点，令人更好奇于这场关系到众多星球和无数生命的斗争所导向的结果会是什么。而在《星际争霸Ⅱ》中，随着萨尔娜迦人和堕落者的出现，这个世界的命运正变得越发扑朔迷离，也变得令人更为在意。



34

世界名称 战国

所属游戏 《天诛》系列

简介："《天诛》系列"的背景和故事可以说再浅显不过，简单来说玩家无非就是扮演忍者去完成领主委派的一系列任务并协助领主排除异己，因此如果你是纯剧情派或者考究党，那么《天诛》也许会令你失望。然而系列最引人入胜的地方，且不说力丸、彩女、凛等个性分明的角色，光是那将战国时期的氛围、环境等元素一点一滴忠实还原并通过游戏呈现给玩家的景象就让人印象深刻、沉醉其中。游戏中你甚少会看见居民，因为绝大部分的任务都是在月黑风高的杀人夜里进行，取而代之的是无数古色古香日式风格浓烈的建筑物，配上那同样称之为经典的音乐，让你仿佛置身于一个安宁太平的盛世之夜，而不时传出来的猫头鹰嘀咕声、虫鸣以及野猫的叫声又令你意识到这是一个处处充满杀机的忍者世界。除了常规的战国元素外，系列通过对反派的刻画又给玩家展现了与神魔鬼怪扯上关系的乱世纷争，异国海盗的来袭、本土的反动势力、新兴的邪教组织以及来自冥府的神秘军团等都拥有独树一帜的场景、配乐和敌人，无论从感官还是游戏的本身都给予了玩家的前所未有的体验，这也正是《天诛》世界引人入胜的精妙之处。



35

世界名称 海拉尔

所属游戏 《塞尔达》系列

简介：《塞尔达》系列的玩家应该都清楚，虽然系列大部分作品都发生在名为海拉尔的王国中，但是几乎每一部作品中的海拉尔都有着不同之处，不过倒是有两个特点基本是共通的，其中一个是该国的国防力量一般都相对弱小，所以常常遭到反派大魔王的攻击，而另一个特点则是海拉尔的女性皇室成员拥有一个统一的称呼，那就是游戏的标题，"塞尔达"。于是，在这么多作《塞尔达》中，玩家们见到了一个又一个的塞尔达公主和一个又一个的林克，这种奇特的设定为海拉尔制造了某种宿命式的美感，似乎是在折射着一个轮回论，认为不同的时代中，却总有会相似的人物出现，并经历看似不同，但内涵差别不大的人生路。

和大多数任天堂游戏一样，"《塞尔达》系列"并不特别讲究剧情深度，所以这个系列没有太复杂的故事线索和脉络，甚至可以说是相当公式化而传统，一般都是勇者林克遇到某个涉及到国家甚至是世界安危的事件，然后便穿上标志性的绿色服装，挺身而出拯救人们——往往包含塞尔达公主——于危难之中。而且林克一开始并不拥有全部的力量，只会随着故事流程一步步获得更多新的能力并升级自己的装备，直到准备齐全，才会前去挑战最终BOSS，完成使命。这是一种不同于美式RPG的东方魅力，"《塞尔达》系列"并不会固执于用一大堆新元素来震撼玩家，而是一次次地将老元素进行改造，并小心翼翼地套进新的包装中，以带给玩家不同于以往，但又似曾相识的体验。这种温厚而稳定的方式，同样会令人沉醉。



36

世界名称
宇宙

所属游戏
《光环》系列

简介：《光环》作为一款有21世纪星球大战之称的游戏，其恢弘的游戏背景为人们所津津乐道。

在《光环》的世界中，其时间跨度之长让人震撼，从十万年前的上古时期到26世纪的未来时期，在此期间发生的人类与洪魔、与先行者的战争、以及先行者与洪魔的战争为日后人类与星盟的战争埋下了伏笔，也创造了游戏史上罕见的雄壮故事。

在这个充满了无尽可能的宇宙里，既存在着洪魔这种能够通过孢子传播并控制智慧生物、吸收其知识最终统治宇宙的可怕敌人，也存在着曾经与人类和洪魔都交过手、最终启动了光环自掘坟墓的先行者，甚至还存在着曾经创造出人类、先行者和洪魔的先驱！也许《光环》目前所涉及的种族不如《质量效应》那般丰富；在故事塑造上也不像《质量效应》那般注重政治上的博弈。但是《光环》对战争的刻画却显示出了其"史诗级"的风范：致远星沦陷，人类战舰与星盟战舰在轨道上空大打出手，各种能量炮弹、磁力加速炮弹在漆黑的太空中划出了一道道美丽而致命的痕迹；被击中的战舰先是失去动力，接着就是被下一轮的炮火淹没在茫茫的宇宙中……先行者的人工智能叛投洪魔后带领其强大的舰队以摧枯拉朽之势攻破了先行者的马其诺防线，一颗颗星球顷刻之间化为灰烬；而随着先行者大势已去、被迫启动光环时，整个人类的历史才算是真正的开始……

在这个由各个特色鲜明的势力交错而成、充满无尽的危险与挑战的宇宙中，各种族内部之间的政治博弈以及各种族对外的战争占据着故事的主旋律。然而正是由于这种充满硬科幻风格和令人紧张的政治、军事斗争，辅之以对人物详尽的刻画，才深深地在我们的心中烙下了一个只属于《光环》的印记！



37

世界名称
黑山研究所与17号城

所属游戏
《半条命》系列

简介：在《半条命》刚刚进入制作阶段时，曾经遭遇到一个很尴尬的难题，业界普遍认为这个游戏的野心太大，难以被玩家接受，所以纷纷拒绝发行。当然，幸好当时雪乐山公司最终出手，帮助Valve发行了《半条命》，我们才有机会玩上这款佳作。



比起其他科幻游戏，"《半条命》系列"中的世界实在算不上宏大，系列首作《半条命》的故事主要发生在黑山研究所中，对于整个世界的描绘非常有限，但却已经出现了许多有趣的要素，例如能够通往Xen世界的传送通道，造型吓人的猎头蟹，还有主角戈登・弗里曼那标志性的近战武器撬棍。在故事的最后，玩家甚至有机会来到奇妙的Xen世界，与外星人一决雌雄。

相比起来，到现在都还没有放出第三章的《半条命2》在世界塑造上就要大气得多，在故事一开端就引入了人类世界被通过传送通道入侵的联合军控制的背景，并且创造了17号城这个故事主要发生地点。这是一个被严重管制的城市，联合军的士兵和各种机械设备监视着每一个市民，甚至还使用生育抑制力场来控制人类繁殖。如果说研究所因为本身的特殊定位，还不足以给玩家一个窥见某个崭新世界的感受，那17号城这种处于高压状态中的特殊情境肯定能够抓住玩家的心。在游戏过程中，玩家需要操纵弗里曼穿越被封锁的城市，并寻找能够为自己提供帮助的抵抗军，城中那类似二战时期犹太人封锁区般的情境注定令人难忘，萧条的街道，寥寥无几的行人和不时列队巡逻而过的联合军士兵形成了强烈的对比，当我们通过弗里曼的视角置身其中，又如何不能被这种压抑紧紧地抓住心房。

38

世界名称
弱肉强食的世界

所属游戏
《怪物猎人》系列

简介：《怪物猎人》的世界其实是一个非常现实、且残酷的原始社会，遵守"弱肉强食"这一法则，弱小的生物必须提高警惕才能迎来明天，而身形巨大的火龙、传说中的古龙则可以肆无忌惮地四处横行，畅通无阻，甚至在兴之所至时轻轻松松地破坏城市，欺凌弱小。

在这世界中，人类算是非常渺小的一个群体，他们没有怪物那坚硬的外壳护体，没有利爪和尖牙撕裂对手，只有团结一致，才能战胜威胁到他们生命的强大敌人。聚集在一起的人们，无论为的是心中的理想，还是那诱人的功利，都没人愿意去探讨，只有一点是清楚的：为了可以更好地活下去。

对于玩家来说，从游戏之中窥见到的这个原始世界又是多么真实和残酷，即便你一身神装，若不仔细判断怪物的行动方式，与它们斗智斗勇，还是免不了被两巴掌拍死，成为盘中餐。即便你已功成名就，但可能还会为了果腹而亲自出马，猎杀动物获得必要的食物，并亲自烹饪。这些细节牢牢地抓住了玩家的心，无时无刻不在告诉玩家这个世界的残酷规则：弱肉强食，若不努力，死路一条。



39 世界名称 摇滚世纪 所属游戏《野蛮传奇》

简介：正如名字所说的那样，《野蛮传奇》中创造的是一个用摇滚作为核心的世界，事实上，在那奇幻故事的外皮上布满了各种能够代表摇滚精神的元素，尖锐的金属随处可见，就如那无处不在的红色调，还有代表着束缚的锁链和某些角色脸上那如同视觉系摇滚歌手般的妆容。游戏直接在主角 Eddie Riggs 身上体现了游戏的主基调，他穿着摇滚歌手风格的皮衣，身上是大量的金属饰物，背上则是交叉地挂着电吉他和双手斧，一整个人都是中世纪奇幻风格和摇滚元素的大混搭，而那个供他大展身手的世界自然也是同一副模样。

除了风格外，整个摇滚世纪的世界中都充满了摇滚精神，每一个事物似乎都在濒临爆发的边缘，又或是被逼至极限，甚至是即将葬身在地狱之火中，就如同轰鸣的节奏和重金属的震响，充满了血与火，还有毁灭的征兆。这个世界能够被玩家们所记住并不是因为它的美或绚丽，而是因为那赤裸裸的张狂。



40 世界名称 异世界 所属游戏《星之海洋 2》



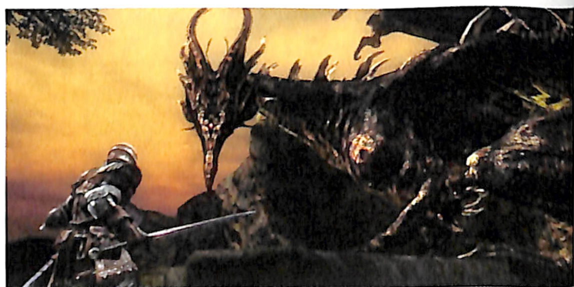
简介：严格来说，《星之海洋 2》的主要冒险舞台仅仅是茫茫星海中的一颗小行星，用“世界”这么庞大的词汇来形容似乎显得有些抬举。但对喜欢《星之海洋 2》的玩家来说，这颗美丽而又富饶的蓝色星球就是游戏的全部。《星之海洋 2》的故事属于典型的日式 RPG，当星球进入危险之时，将有一名奇装异服、手持光剑的勇者降临于此，并惩恶扬善，让乱世恢复太平。不过就在这简单的故事中，玩家体会到家人的关怀、离别的伤感与纯真的爱情。

这个虚构的异世界科技远不如已经能够进行星际旅行的地球，甚至还落后于 19 世纪的地球文明。当地的居民并未使用电力等高科技技术，而是使用一种名为“纹章术”的魔法。但这贴近大自然的生活环境却成功地抓住居住在钢铁都市中的玩家的心，自由、奔放、与自然融为一体，这些要素无一不是吸引玩家持续探索这个世界的要素。

41 世界名称 罗德兰 所属游戏《黑暗之魂》

简介：日式角色扮演游戏中恐怕没有几个游戏会如同《黑暗之魂》般地把剧情背景当成一个寓言般去编写，而不是赋予它极为现实的意义。在这个世界当中，没有一般意义上的大魔王，玩家控制的不死者也算不上一般意义中的英雄，一切的故事发展都已经被预言，玩家所遇到的艰险重重，都是为了实现这个世界的规律，那就是黑暗终将吞没火焰，令世界进入黑暗时代。

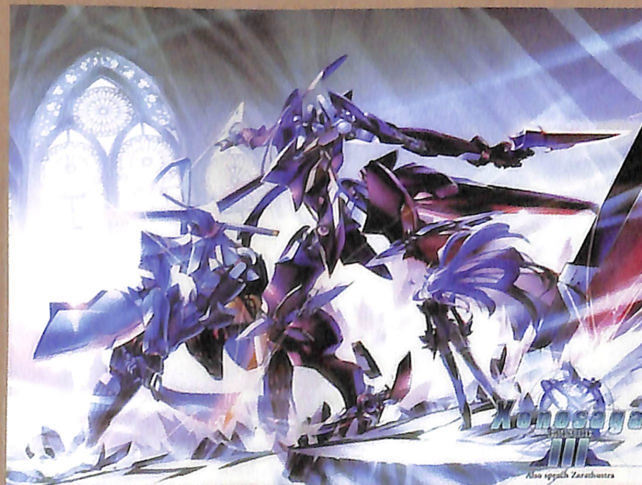
于是，这故事中玩家根本看不到任何与剧情相关的内容，这些和背景相关的知识基本上只是隐藏在 NPC 的对话和物品的描述中，而玩家惟一需要做的，就是去探索，去战斗，去死亡，去点亮一个个篝火，去战胜一个个强大的 BOSS，去获得强大的装备，去用灵魂强化自身能力，并最后去打通游戏，作出最终选择。这一切看似和整个罗德兰世界无关，但其实息息相关，因为在攻关的过程中，这个奇异的世界已经一点点地展现在了玩家面前。这里充满了危险的怪物，也充满了奇异的景观，玩家不需要去记住它的历史，也无需了解它的过往，只需要用身体去感受这个世界的魅力。



42 世界名称 次元宇宙 所属游戏《异度传说》系列

简介：《异度传说》的世界采用双重宇宙的设定，一是我们肉体、物质所在实宇宙，另一个则是精神世界、意识所在的虚宇宙，在虚的领域内人们的意识没有隔阂，可以感知到他人的意识。存在于虚宇宙的人们意识害怕这种意识共知，想要从这种集体无意识中逃脱，而这样就会让虚宇宙的存在崩溃，继而导致整个次元宇宙消失。而主角们的最终目的，就是去拯救宇宙，所以虽然有着深涩的背景和极为复杂的要素，但其实本作的故事脉络却是清晰而简洁的，所以这款作品既有良好的娱乐性，又有着足够复杂的深度来让玩家探究。这一特点和近期的大作《生化奇兵 无限》颇有共通之处，所以我们可以看出来，虽然风格千差万别，但在说故事的技巧上，日式游戏与美式游戏，却在走上殊途同归之路。

不过，话说回来，“《异度传说》系列”的剧本给人的感觉就是未完成，直到完结篇的第三作的结尾也没把整个故事的所有谜团解释清楚，游戏制作过程两度更换制作班子是导致这结果的一大原因。所以本作虽然迷人，却为玩家留下了不少的遗憾，考虑到目前游戏高清复刻成风，如果有朝一日这一系列能够高清移植到新平台上，说不定各位玩家还有等到谜团解开和背景补完的一天。



43

世界名称
诺拉斯

所属游戏
《永恒的任务》系列

简介：和现在已经泛滥的各种MMO世界比起来，诺拉斯并不是特别地有个性，它自然是宏大的，拥有166块区域，包括24个神域，5片大陆，四大海洋和一个有生命在繁衍的月球，它也是多样的，拥有数量繁多的种族和复杂多变的环境，但它却也是传统的，当其他MMO纷纷开始离经叛道地在奇幻元素中增添更多新的变化时，《永恒的任务》中的诺拉斯仍然是那片充满了古老奇幻气息的土地。

这便是它的最大特色，也是它最迷人的地方，当其他大型MMO的世界仍然在襁褓中时，诺拉斯已经在久远的1999年向玩家展示了它的壮丽之处，当其他MMO开始蹒跚学步时，诺拉斯已经随着游戏版本升级为《永恒的任务Ⅱ》而变得更为生动而漂亮。它的古老令它在如今的时代中看起来不再光鲜，但也正是因为它的古老，令它在如今的百花齐放的年代看起来还是那么地经典，不容遗忘。

44

世界名称
迪士尼世界

所属游戏
《王国之心》系列

简介：对于本作，有一个令人困惑的问题，就是该如何介绍“《王国之心》系列”中的世界，因为它们的绝大多数是来自于大家耳熟能详的迪士尼动画。在本作的设定里，宇宙中存在着许许多多的世界，其中有不少世界中生活着的都是迪士尼的人物们。像是《爱丽丝梦游仙境》、《美女与野兽》、《圣诞夜惊魂》、《小美人鱼》等等，玩家所要做的，就是控制索拉（或是其他键刃使）穿梭于这些世界之中，以过客的身分与这些卡通角色相识，帮助他们解决难题，再悄然无声地离去。

曾经有人觉得，迪士尼的世界与《王国之心》的故事有所违和，仿佛是在给儿童看的童话中硬是塞入了成年人才能理解的深邃元素，满满的不适感无从吐槽。不过当这个系列这么多年一步步走到今日，上述的看法反倒是烟消云散了。这一方面固然是出色的游戏素质让玩家逐渐忽略掉了上述不适感，另一方面，制作组的独具匠心的设计也让玩家们在早已熟悉的迪士尼世界中找到了新的惊喜。比如来到万圣节镇时，索拉一行人的造型必定会换成恐怖的万圣节套装；而来到荣耀大地时，索拉干脆就变成了一只毛茸茸的小狮子，纵情奔跑在非洲辽阔的草原上，何尝不是一种享受？

45

世界名称
虚构的世界

所属游戏
《口袋妖怪》系列

简介：准确来讲，《口袋妖怪》的世界大陆是围绕着“关都地区”所展开的，这里是“《口袋妖怪》系列”的第一个世界，所有的玩家都是从“真新镇”开始，走过这片神奇的土地的8个城市最终回到“石英高原”成为了最强的口袋妖怪训练师。虽然是初代作品中所登场的世界，但是“关都地区”无疑是“《口袋妖怪》系列”中最具有吸引力的大陆，其中那令人感到恐惧的“幽灵塔”，令人沉迷的繁华都市“黄金市”，拥有“野生原野区”的“浅红市”等等，不仅仅带给了玩家们那难以忘怀的151只口袋妖怪，也带给了无数玩家们最欢快的梦想。

而紧靠着“关都地区”的“城都地区”，则是《口袋妖怪金/银/水晶》的场地，“城都地区”拥有属于其自身的地方文化与特色，相比起“关都地区”更加具有神秘感，在这里我们可以看到拥有着神秘铃声的铃之塔，拥有着可以穿越时空的“雪拉比祠堂”，还有那最强选手小智的所在地“白银山”。如果说“关都地区”是系列的开始，那么“城都地区”带给玩家们的更多是进阶体验。

在后期发售的《口袋妖怪宝石/白金/黑白》系列中出现的“丰源大陆”、“橘子群岛”、“神奥地区”等也都拥有着属于自身的特色，随着《口袋妖怪X/Y》发售日的临近，我们将会再次看到一个全新的大陆，收集超过649只口袋妖怪的冒险也将再次启程。

46

世界名称
中津国

所属游戏
《大神》

简介：《大神》既然是以日本的神话传说为背景，那么故事所发生的舞台自然也与神话脱不开干系，中津国——这个日本神话中对日本的异称，便是本作的世界。游戏开始时，受到八岐大蛇的影响，中津国的绝大部分土地都被瘴气所包围着，苏醒过来的天照需要借助笔神的力量让各地的塞之芽重新绽放，从而净化这片土地。宏大的中津国，四处风景千变万化各有不同，穿过辽阔无际的神州平原，抵达茂密神秘的アガタ森林，再一路潜入古老的ツタ卷遗迹，寻找先人遗留下来的宝藏；或是穿梭在西安京的街头巷尾，领略贵族与庶民的风俗民情；最后来到阿伊努人居住的极北之地，在刺骨的寒风与凛冽的飞雪中踏向最后的战场，可以说，这片古老而又美丽的土地上，四处都隐藏着惊喜。不过，更大的惊喜还是来自于净化中津国的过程，当成功让塞之芽开花之后，一瞬间瘴气消散百花盛开，涓涓流水闪着耀眼的光芒，小动物们悠然自得地漫步在草地上，草长莺飞鸟语花香，这一片欣欣向荣的和睦景象，才是中津国原有的模样。相信只要是经历过这个过程，任何人都会在一瞬间爱上这片土地，并爱上《大神》这款游戏，因为它可以唤起玩家内心中那份最为质朴的感动。

47 世界名称 限轮回的世界 所属游戏《龙之信条》

简介：在《龙之信条》的结局中，玩家成为了至高无上的界王，但也因此让作为凡人时的生活划上句号，与所爱之人更是像两条平行线，只能向往，永无相交之日。所谓高处不胜寒，主角要么忍受千年的孤独、要么挥剑自杀，一切从头来过，如梦如幻。

本作抛弃了日式厂商最擅长的日式风格，世界的整体构思和美式RPG极为相似。像是《大地王国》和《上古卷轴》等知名美式游戏，《龙之信条》是一个剑与魔法构成的故事背景，不过为了展现出完全不同的风格，Capcom还是做出了一些调整。游戏中虽然没有种族设定，但风格各异的敌人也向玩家展示出了这个世界的奇妙之处，翱翔在高空的狮鹫、拥有智慧的红龙和残暴的黑龙、鲁莽的巨人、埋伏在雪林深处的狼群……形形色色的敌人为玩家的轮回之旅增添不少色彩。

随着利剑刺入觉者的胸膛，这一段寻找自我的轮回之旅也宣告终结，但觉者的冒险并未就此终结。在不远的将来，终会有一头新的红龙降临于世，而喜爱《龙之信条》的玩家，也会迎来一次全新的旅程。



48 世界名称 古堡 所属游戏《ICO》



简介：当有角的少年挣脱了束缚自己的枷锁从牢笼中逃出时，他发现自己正身处在一座巨大空旷的城堡的大厅当中，除了一位被关在鸟笼中的少女外，再无其他人影。这座巨大的建筑内部结构错综复杂，四处暗藏机关，甚至有些地方还没有修建完成。单纯的少年一心想带着少女离开这里，却未曾料想到在古堡中却隐藏着禁忌的秘密……《ICO》在国内又被翻译成《古堡迷踪》，从标题就能看出是以古堡为舞台来展开故事的。尽管听起来场景不算大，实际上探索起来却颇为耗时。空寂的石砌城堡令人不由得感到一阵廖冷，但少年紧握着少女的手却又让玩家通过手柄感受到了一丝丝温暖。柔和的阳光穿过石窗在大厅中铺洒下朦胧的光纱，偶尔会有几只小鸟飞进来觅食，假如没有黑影的袭击的话，将此处喻为是世外仙境也不为过，和心爱的少女一起在古堡中度过一生又何尝不是一件美事呢？每个玩过《ICO》的玩家，记忆深处都会保存着牵着Yorda的手站在古堡围墙上看着一海之隔的陆地的画面，这并不是一个多么有故事性的场景，之所以难忘，是因为此时此刻的心情——无论何时我都不会放开你的手，因为如果我这样做，就好像是放开了自己的灵魂。

49 世界名称 统一神话的世界 所属游戏《女神转生》系列

简介：对神话的需求和创造欲，植根于全人类的集体无意识中，影响渗透着九大艺术。玩家在《战神》、《大神》、《女神侧身像》中分别品味到某个国家的神话，而能将世界上绝大多数神话体系融于一体的，无疑只有"《女神转生》系列"。该作品以类似《机战》的穿越和杂烩手法，让各国神魔精怪关公战秦琼，使用合乎典故的魔法特技战胜敌方阵营，完成自己的创世。世界观以基督教神话为基石：在洪荒的太古年代，Y.H.V.H.击败了其他神话中的神明，晋为最高地位的唯一神，创造出宏伟的秩序宇宙，这个宏观的宇宙中点缀着无数箱庭式的小世界，地球便是其中某个世界里的一粒星辰。战败了的其他诸神，部分采取合作或臣服的态度，集结在唯一神的麾下，形成秩序方的代表力量；与世无争、崇尚自由的那部分，并不服从唯一神，但也不与其产生冲突，形成中立阵营；而想报一箭之仇的那部分神魔，则团结在路西法的周围，向唯一神扬起叛逆的大旗，他们推崇极致的力量，是奉行弱肉强食的极端达尔文主义的混沌阵营。这三种阵营的划分超越普通的善恶二元，无法按人类的是非观强加道德标尺，既有秩序下的恶行，也有我行我素的善举，而一直自诩为万物之灵的人类也从宇宙的中心位置上被剥离，成为秩序阵营与混沌阵营间壮大神魔战争下的渺小生物。



50 世界名称 阿尔夫加尔德 所属游戏《勇者斗恶龙》最初三作

简介：为整个日本国民RPG开山劈地的系列最初的三部作品围绕"勇者罗特的传说"展开，而这三部曲的剧情也是所有"《DQ》系列"作品中评价最高的，时隔二十多年依然为众多老玩家津津乐道，成为了现实世界里也同样口口相传的"勇者传说"。



"勇者罗特"的世界名为阿尔夫加尔德（アレフガルド），由拉达托姆（ラダトーム）王国统治。虽然没有国与国之间的纷乱和战争，但这个世界却数次被邪恶的魔王所侵占，整个大陆笼罩在黑暗之中。直到传说中的勇者罗特出现并消灭了魔王祖玛，阿尔夫加尔德才终于恢复到和平之中，而这已经是3代才讲述的故事。初代的主角是继承"罗特血脉"的勇者，他在罗特的传说诞生数百年之后才登场，击败了邪恶的龙王，勇者和拉达托姆的罗拉公主一起踏上了旅行并建立新的国家，世代繁衍下去……

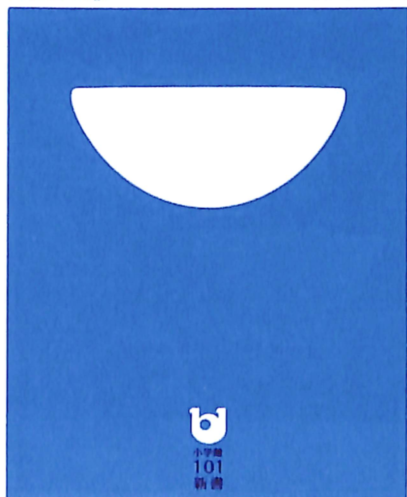
有趣的是，关于勇者罗特传说的世界，"阿尔夫加尔德（アレフガルド）"这个名字的开头取自于希腊字母"α"的发音，意为"起始的国度"，象征着传说开始的地方。

游戏人物

作者 梅原大吾
翻译 angle
编 狼来了
美编 anubis

第十九回

梅原大吾自传
《持续胜利的意志力》第一章




▲梅原大吾

序章

“难以置信……”

当时的录象里，充斥着这个词语。

2004年夏天，我在加里福尼亚。

去那里是为了参加一年一度，世界级的高手们云集在一起的最大规模而且最高水平的格斗游戏祭典——EVOLUTION 2004，通称“EVO”。现在的EVO，已经是一个参赛人数超过4000人，观众人数超过7000人的大规模赛事了。

全世界的玩家们都关注着的大赛，从7月29日至8月1日,3天里举行了9个项目的赛事。

那9个项目中的1个，“STREET FIGHTER 3RD STRIKE（街头霸王 III 三度冲击）”的半决赛，我扮演的是美国最强高手Justin Wong的对手。这场决赛在日后被人冠以“背水的逆转剧”、“37秒的奇迹”等名称，成为千古流传的一战。

热爱游戏的人们挤爆了会场——它原本是一所大学的体育馆。

巨大的窗帘被拉上，会场内相当黑暗。到处都是欢呼声，解说在声嘶力竭，观众们不停地鼓掌。每场比赛都是在如此让人兴奋的盛况中进行，会场被一股异样的热气所笼罩着。

那时候，我和Justin各取一灯，进入了第一场的第三局。

我使用的肯，被Justin使用的春丽逼到了绝境。体力槽只剩不到1丝的血量，此时被任何攻击打到就必然K.O.，这自不必说，甚至连防御对手必杀技的体力都没有了，一防就输的绝境。

对手在经过计算距离之后，使出了春丽的超必杀技，连续踢腿攻击的“凤翼扇”，想用磨血（利用密集的攻击减少对手的体力）来K.O.我。当地的王者正要给予他的对手致命的一击，玩家们对春丽的胜利确信无疑，高喊着“Let’s go Justin！”

但是我没有动。

利用可以让磨血无效的特殊防御“Blocking”将春丽的踢腿全部防住，并在空中防住了最后一下上踢，接着使出跳踢、足扫、必杀技“升龙拳”，最后再以超必杀技“疾风迅雷脚”收尾，以一种可以称为大逆转的展开K.O.了春丽。

最后的37秒，这意外的展开让会场的人全部起立，随后就是仿佛永不停止的鼓掌。

在那时候，我的体力不断减少，我在想着“这下麻烦大了”，“搞不好要输了”。

不过，被逼进绝境后，我反而做出了觉悟。在之后必须那样做的瞬间里，我的集中力提升到了极限。我完全听不到周围的任何呼声，耳中只有游戏的声音明了而且清晰——就是那样的境界。会场上人们那种“能全部防下吗?”“谁会赢?”等饱含期待的话语，一个字也没有进入我的耳中。

在对战中我明白Justin非常的焦急。也就是说，他应该会用凤翼扇这招超必杀技来确定自己的胜利。

但假如那一招被完美地Blocking掉的话，就会出现致命的破绽。

因此，我虎视眈眈地等待着那个瞬间。到底Justin会不会用那一招来决定胜负呢。

同时，我的双手擅自地行动起来，等我回过神时春丽已经倒在了地上。

在游戏结束回到冷静之后，观众席上如雷般的欢呼，才传进我的耳中。

这一战在网上引起了巨大的话题性，对战视频的点击数和回放数，据说在全世界的范围内超过了2000万次，梅原大吾之名，瞬间传遍了世界。

我之所以能在 17 岁就成为世界第一，是因为如果不追求游戏的话，我将毫无自信，而且无法让自己充满“生机”。大概和世界上其他任何竞技项目的人都不同，对我来说，并不是为了追求成为世界第一而成为的世界第一。

话虽如此，成为世界第一，还是有一定的理由的。

我想利用这本书，向大家介绍一下成为世界第一的方法、在比赛中胜利的方法、为了胜利而付出努力的方法，还有就是我在变得知道怎么去赢的过程中学到的种种。

虽然这是在游戏这一种非常特殊的载体中学到的东西，但我想既然和人有关，而且事关竞技，并且以胜负这样的形式明确地表述出结果，那么，在这过程中诞生的为了胜利的努力和思考法，应该也能应用在普通人的生活和工作当中。当然，并不能说所有都是普遍适用的，尽管这样，我还是自信，并且自负：我在到今天为止的人生中一直在追求的过程中学到的东西，以及通过实践取得的“持续胜利的力量”，毫无疑问应该是“真的”。

最重要的一点，本书中所写的并不是胜利的方法，重要的是“持续胜利”这一着眼点。为什么不是“胜利法”而是“持续胜利的方法?”因为两者实际上似是而非，甚至有时会成为两个相反的极端。所谓的“胜利”，换个说法就是“得到结果”,这样也许比较容易理解。但“得到结果”和“一直都保持想要的结果”是两个完全不同的概念。

从结论来说，执着于“胜利”的人，通常是无法做到连续胜利的。如果大家听到这句话就拍着大腿说“原来如此”，那我也没有必要写这本书了吧。就现实情况来说，一直持续胜利，一直都能保持结果的人，是非常罕见稀有的。普通人的场合，就算被问到能不能赢时你能点头称是，当被问到能不能一直赢下去，恐怕谁都不能马上回答了吧。

我的情况，虽然是游戏，但毕竟是胜负的世界。成为世界第一，并且保持住世界第一，那就必须无限期地赢下去。凭着一时的状态赢个 100 次 200 次的，那根本不说明什么。

我并非无敌，也不是永恒的王者。输的时候有输得体无完肤，甚至一直连败，无法得到任何结果的时期。我从没有想过自己已经看透了游戏，也从未自认过自己是天才。

不过，如果我被问到“能一直赢下去吗?”，我会毫不犹豫地说“YES”。为了一直赢下去，什么是必要的，为了这个必要的东西需要如何努力和怎样的态度。通过强猛的意志让我克服过来，并且在实践中不断建立和完善的我的自信，是 100 或 200 连败也根本无法动摇的。

第一章
然后，成为了世界第一

无法消除的疏远感

自从我小学 2 年级开始从青森搬家到东京，就对朋友们疏远我的一事非常敏感了。

周围的朋友总是会和我保持一些距离，总是在离我不远的地方观察我。虽然也有人找我，但我总是觉得他们并没有对我敞开心扉。到底大家对我是怎么想的呢——就好像被看不见的墙壁四面包围，这无法消除的疏远感。

抱着这样的心结，就算和朋友们一起玩，我也没有和朋友们说过我内心真正的想法。

可能，我觉得根本就没有真正的朋友。

我和他们有什么不同……早上上学的时候、上课的时候、休息的时候、下课之后，我一直抱着这种无法言语的孤独感。虽然周围并非空无一人，但是我自己总是非常忧郁，变成了一个总是抱怨着什么的少年。

其中一个原因,就是东京和青森的语言障碍。

我是出生在青森的，小学 2 年级的时候才搬家到东京都足立区。我直到最近都以为是父母工作的关系才不得不转学，现在看来事实好像并非如此。

我父亲其实有时候是个相当随性的人。

比我大 7 岁的姐姐是在东京出生的。姐姐 4 岁的时候我们家搬到了青森，在那 3 年后我出生了。当然也有母亲是青森人的原因吧。不过据说搬家到青森，最初是因为父亲在旅行中接到了一个电话然后就决定了。

“就住在这里了哦。”

在青森旅行的父亲非常满意于这次旅行，对母亲的老家相当的喜欢。就因为想住住看这个想法，就决定了搬家。虽然父母都在东京有工作，不过工作也说辞就辞了。父亲是在医院处理事务，母亲则是护士，可能两人觉得在青森找份工作也不难吧。与其说大胆，不如说无谋的决断呢。

结果来说，在青森也差不多住了 10 年，然后又回到东京，而回东京的理由也是“差不多在青森也住够了吧……”，真是让我呆若木鸡了。

当然也因为是现在才能当个笑话说，当时，我也有我的朋友，“为什么非得去东京那根本不熟的地方。”我的心里非常不满这个决定。我觉得，当时在读中学的姐姐也差不多是这样的心情吧。当然回到东京还有一个理由，就是父亲觉得祖母年事已高，又一个人住，差不多也该到儿子回来孝敬的时候了。但我们小孩子是没办法了解这些的。毕竟和朋友分开就是一件让人感到寂寞的事情。

因为想在青森住住看就搬家，然后因为想回东京就回来，我父亲这样随性的性格，我认为我是有继承到的。

似乎在我们梅原家，那种人生必须如何如何过的常识，是完全行不通的。我从来没有和父母讨论过人生这个巨大的命题，不过我自己的前进道路也从来没有被强制决定过。虽然也被说不要给人添麻烦，有些事情绝对不能去做，不过只要注意这些，就能按自己想过的日子去过。我们家就是这样的家庭。

所以，我可以埋头在游戏当中。

哪些是普通的，哪些是特别的，我其实并不太清楚。不过，如果我是在普通的，有着一般常识的家庭里成长起来的话，可能会选择不同的道路，也不会被人称作“世界最强的格斗游戏玩家”了吧。



■虽然年代久远，但梅原大吾在《恶魔战士》系列”的成就可以说仅次于《街头霸王》系列”。

姐姐的影响

我开始玩游戏是因为姐姐的影响。比我大7岁的姐姐对我有着深远的影响。作为弟弟的我来说，姐姐做的一切我都会去模仿。看到姐姐在玩游戏，我就决定我也要玩。

5岁的时候，家里FC的游戏《超级马里奥》就是我人生中玩的第一个游戏。

可能和游戏的相遇说出来都大同小异，不过我跟游戏的相性好像非常的好，在刚开始玩的时候就因为喜欢而沉迷其中，我记得我当时非常的想玩游戏。

当然，因为不被允许长时间地玩，所以一来二去，对游戏的欲望反而水涨船高了。总之，在那个时候只有玩游戏的时候我能物我两忘，专注于其中。

因为我父母都有工作，所以和其他家庭相比的话，“被监视”的气氛要缓和很多。我去过朋友家，他妈妈是全职太太，经常对着他吼“适合而止吧！”我妈妈要是也常年在家的话，我肯定也玩不了那么久游戏的。

然而，我父母回家再早也得6、7点左右。所以从学校回来的几个小时，基本就是为了我玩游戏而存在的时间了。从学校一放学就赶紧回家，把FC电源插上，投入到8 bit的世界里。

随后，听到好像是妈妈回来的声音，就赶紧把电源关了，以一副“我根本没玩游戏哦”的表情去迎接母亲。不过妈妈马上就察觉了，立刻去摸电源确认。

“都这么烫了，你玩很久了吧。”

这里的关键是不要立刻就示弱，必须非常大胆地撒谎而不脸红。

“不，那东西好像一玩就非常热了……”

每天差不多都是这样。

尽管如此，还是经常被骂“就知道打游戏”，但是，从来没有对我说过“不许再玩游戏了”。



孩子王

小学的时候我完全是一个孩子王。

刚从青森搬过来的时候，因为语言的问题，被小小地欺负过一段时间。那种“班头要修理新来者”，如果是这样程度的欺负的话，打一架也就解决了，而且我有绝对的胜利自信。但是，并不是这样的，大家好像自然而然地对我很冷淡。虽然不干涉我在做什么，但几乎都是远远地观察着我，或者笑话我在做的事。空气中充斥着这样的气氛。因为无法分清谁才是敌人，所以我只好咬着牙，抱着自己的烦恼度过每一天。

我已经不是记得很清楚了，当时似乎流露过“不想去学校”的意思，然后父母显得很震惊，那么要强而且死不认输的大吾居然说出这样的丧气话，在学校里到底受了怎样的欺负啊。他们开始担心起来。但是，我又没有任何身体上的损伤，随身物品也没有遭到任何的损坏。

“我只是觉得好像很没意思所以不想去。”我好像是这么说的。

不过，有一件事情彻底改变了这个状况。

有一天，因为感觉气氛不对，我显得很乖，不过“班头”却来挑事了。当时我体格比较大力气也挺大的，最后是以“班头”哭着回去结束了这场闹剧。

那时候的男孩子非常单纯。“那小子很强嘛”，然后很自然地，我周围开始有人聚集过来了。莫名其妙开始的欺负，以这样一种，因为打架胜利而且看上去擅长打架而赢得了周围的敬畏，莫名其妙地结束了。而且那时候我跑得比别人快，掰手腕也从来没输过，那时候脚头快拳头硬对小孩子来说就是强力的武器，等我回过神来，我已经成了班里新的“班头”了。

从那以后，放学之后到我家玩就成了每天例行的活动。每天基本上有5、6人会来到我家，多的时候差不多有10个，而且是排队的哦。

虽然大家想到外面去玩，但我每次说“一起来玩游戏吧”，大家就无奈地表示“梅原都那么说了……玩吧。”这样，乖乖地一起玩，虽然有时候也有人轻微地反抗说“啊？又是游戏啊？”，不过我总是立刻用“是的，游戏，不行吗？”来镇压，于是反对的声音就没有了。都是一开始在家玩游戏，然后看大家都想出去玩才没办法一起出去，直到中学1年级为止，几乎每天都是这样的。



与时俱进是梅原大吾能持续站在格斗界顶点的原因之一，他在《街头霸王IV》中也相当活跃。

父亲的教诲

很早的时候，大概小学2年级时我就在想“这样下去不行了。”我对自己的生活方式产生了危机感和违和感。

我希望能尽快找到自己可以终其一生追求的东西，并在那个领域能取得相当的成就。虽然是这么想，但不知道那个东西是什么。我虽然跑得快但对运动没有兴趣，也不想认真学习，唱歌也不对，绘画也不怎么有趣……

“麻烦了，麻烦大了，这样下去只会不断老去，然后可能性越来越小。”明明还是孩子的我，却如此地焦急着。

我会去想什么才是对自己来说特别的东西，而且努力地去寻找它，我想确实是受到了父亲的影响所致。

父亲因为自己有过想做而没能做到底的后悔经验，经常对我说：“如果你真的想做某件事的话，我会支持你到底，所以你要发现你想做的事，并贯彻到底。”

父亲就是会说出这种话的人。不过，他从来没有推荐我去做过什么。

所以，我很迷茫。

“虽然说是自己喜欢的事，不过我自己还无法决定啊，我并不明白世间的组成，也完全想象不到将来自己会去做什么，再说要是硬要让我选自己喜欢的事情的话，那我选游戏，这也没问题么？”

我是有着想要做什么的心思，却不知道做什么才好，如果找到什么的话，我绝对有自信努力到底，但是，那个“什么”却不知道在哪里。

无法回应父亲的期待，只是让时间慢慢地溜走，日复一日，我都被这样的焦躁感所包围着。

至于父亲为什么对儿子所喜欢的事情从未

指摘半句，恐怕也是来自于他自身经验的总结吧。

我的祖父似乎是个非常喜欢将棋和跳舞的人。在这两个领域里好像都展现了相当的才能和实力，但是不管哪个方面都没能够成为他的工作。

“别开玩笑了，把时间和精力浪费在这些上面，有这么多空闲的话还不赶快工作！”

曾祖父总是如此训斥他，没办法，他只能放弃了梦想。

然后父亲也是，学生时代学习了空手道、剑道和柔道，甚至祖父还鼓励他学习哲学。但到最后祖父也依然还是“别说傻话了，认真找个工作去干。”于是父亲最终也没能走上那些道路。因为当时是长辈的话就是绝对命令的时代，所以他们只能把尝试自身可能性的心情收起，然后一边给自己催眠“这就是现实”一边找一个和喜好完全无关的工作做下去。

所以，父亲好像因此决定了“大吾喜欢什么，我一概不干涉”的方针。

时代在不断地发展变革，我觉得长辈已经越来越难以理解子辈们的喜好了。将来，我也会成为父亲，那时候我的孩子到底热衷什么，而我认同他的喜好的可能性，我觉得非常低。


■让梅原大吾成为格斗之神的《街头霸王III三度冲击》。

至少我们梅原家是这样的。曾祖父不认同祖父，祖父同样不认同父亲。不过，就算父亲完全不理解游戏，至少他从未跟我说“别玩了”。如果父亲说“放弃游戏吧”，那父亲应该会觉得自己让大吾尝到了自己曾经体验过的后悔吧。那时候如果真的努力一些，坚持自己喜好的话，又会怎么样呢？我的父亲，并不想让自己的儿子也抱着这样的想法行走在人生的旅途上。

所以，父亲只是默默地守护着我。

当然，尽管如此，他脸上还是会有不快的表情。虽然从未说“放弃游戏吧”，也没有踢着我的屁股喊“快去读书”，但是他常说“偶尔还是让身体活动活动吧，我觉得那样比较好”这样软性的攻击。

父亲他作为一名长辈，也和我一样在战斗着吧。“大吾为什么要选择游戏啊，运动也还可以，不做实在可惜了。”我想，他肯定在心里纠结过这些。

姐姐非常聪明伶俐，是个不需要别人操心的孩子。所以，他们在养育我的时候，才第一次感觉到“养个孩子也不容易”吧。

《日本国宪法前文》全文默背事件

小时候的我，虽然总想着“这样下去不行”，但还是经常埋头在自己喜欢的游戏里。当然，并不是因为双亲、姐姐和朋友们的鼓励才玩游戏，而是对于我来说，游戏是惟一的存在，如果不能继续的话，那人生也就到此为止了。我就是抱着这样的觉悟在玩着游戏。

我对只拥有游戏的自己产生了厌恶感，每天都在自问自答，这样的我真的没问题吗？这种不安的心情充斥着我的每一天，只有在格斗游戏上击败对手时，才能让我的心情平复。所以我拼命地玩，不顾身体的健康，花费大量时间的玩，追求着胜利。

作为我的特征之一，对事物的执着心，其实来源于和姐姐之间的一次事件。

那就是《日本国宪法前文》全文默背事件。

我的姐姐在学习方面非常厉害。而且是那种我觉得很少见的，不用怎么努力成绩也很好的类型。小学生的时期，总是听到在读中学比我大7岁的姐姐成绩怎么怎么好。那时候作为弟弟的我，就想着“等我也差不多那么大了，应该也能有很好的成绩”，并且坚信不疑。但是那一天，我彻底体会到了姐姐的天才，以及自己到底有多么的平凡。

小学时代的某个暑假，学校出的暑假作业是背下《日本国宪法前文》。当时我虽然不喜欢读书，但是默背却并非弱项，甚至可以说相当厉害。当时我就志气满满地说要全背下来。然后不知道怎地演变成了“大吾都要背下来了，机会难得，全家都去背背看吧”这样的一种情况。但是，我做梦也没有想到，这充满着温馨的“家族学习会”，竟然成为我决定之后一生的生活方式的瞬间。

然后，不知道到底是幸运还是不幸，总之姐姐第一个拿起前文的复印版，说“试试看吧”，然后开始朗读了。

我想也许很多人都知道，日本国宪法的前文相当长。400字一页的稿纸是写不下的，对小学生来说，是相当相当长的文章了。暑假结束后，真的背下来的只有我和另外一名学生，那时候我就想，作为小学生的暑假作业，这个难度设定得是不是有点太高了？

但尽管如此，姐姐只读了3次左右，就全部都默背出来了。看到这一幕，我真的什么都说不出来。

“这就是根本性的不同……”

我立即就这么想了，根本就不是我能抗衡的对手。

父亲每次教我什么的时候，总是说“不努力是不行的，只有努力了的人才有可能有所成就。”然后，还有一句就是“与生俱来的才能并没什么了不起”。

我那时候，对这几句话也是坚信不疑。

但是，姐姐不是这样的。然后我就问父亲“为什么？”。没想到父亲也没能掩饰住他的动摇，“啊，这个啊，你姐姐只是比较容易掌握方法罢了”，父亲慌慌张张地找了个借口。

总之，那时候见识了姐姐的神技之后，我就在心里刻下了以下的结论：遵照父亲教诲的话，我如果从小就和姐姐做同样的事情，到最后肯定是无法赢过姐姐的。在突出的才能面前，这种毫无觉悟的努力根本就是螳臂挡车，自不量力罢了。

所以，那时候我就把彻底地追求，并且以必死的决心战斗到底的生活态度铭记在心里。

游戏也好，读书也好，打架也好，不管自己遭受多大的痛苦，只要还没有喊出声来，那就没有输，也许看起来不帅气，但是这样坚持下去，总有一天，就算是姐姐那样的人，我也定能战而胜之吧。对我来说，要想赢，总之只有拼命努力这一条路而已。只有连“才能”也能彻底压倒的努力，这才是父亲教诲的神髓，我领悟到了这一点。

在学校里，有一个训练是引体向上。在比试这个的时候，我绝对都是到最后一个才把手放下。原本我的握力就比较强，所以有利吧，总之没有输过。游泳的时候，比谁闭气更久时，也都是最后一个浮出水面。其实我的肺活量并没有那么厉害，在全班也就是排第5而已，但每次都是对手先上去呼吸。

要是我先从单杠上落下的话、先从泳池里浮上来的话，我想今后的人生里再碰到姐姐这样类型的人的话，我恐怕只能被迫低头了吧。我绝对不喜欢这样，就算死也不能先认输。

玩游戏也是如此。

我觉得比我有天分的人大有人在。但是，“这家伙真的很不死心，算了吧。”几乎所有人最后都放弃了。当时我就是这样不断地挑战别人，最后别人都失去了耐性。


■与《街头霸王》系列"风格截然不同的《罪恶装备》系列"，梅原大吾也曾在自己不擅长的领域里取得过傲人的成绩。

挥去悲痛

直到中学 1 年级，我想大家都还是因为畏惧于我的腕力而不得不陪我玩，其实心里恐怕根本就不喜欢我。这样的厌恶感，有时候会表现在脸上。所以，孩提时代的我其实根本就没有筑建过良好的朋友关系。

再加上我并不是一个会照顾大家心情的人，所以也不可能成为一个大家都喜欢的人。当时周围那些喜欢运动的孩子，大都说“将来要成为职业棒球选手”而每天练习着棒球。

“这样真好啊，能找到对自己来说特别的东西。”我当时就是用这样一种羡慕的眼神和心情，看着周围的朋友们。

但是，1993 年，日本 J 联赛正式职业化了，那些小学时还在拼命打着棒球，追逐着棒球的孩子们，突然开始踢足球，并喊出了“我要进 J 联赛！”的口号。

我愕然了，顿时觉得大家都好逊。

然后，我感到了恐惧，“对你来说，棒球只是那种程度的东西吗？”

那些说着以职棒为目标，并且打了 5 到 6 年棒球的朋友们，因为足球热，或者周围的人都在玩足球的这个理由，就突然转去踢球，如此轻易地放弃和转变，让我真的无法相信和接受。

我甚至怀疑，他们是不是只为了能和别人有共同话题呢？小学的时候是棒球，中学的时候是足球，这样理所当然的气氛面前，我感到深深的厌恶。我看着他们随波逐流，逐渐改变自己的样子，在心中不断地喊着“你的人生，这样就可以了吗？”

话是这么说，若要问到我是充满自信地玩游戏的吗？那也不是。毕竟那时候我没想过游戏可以玩一生。而且我觉得和大家不一样，只有我喜欢游戏，也许是我错了呢。

现在的话当然可以充满自信的说“棒球也好足球也好，喜欢的话就玩吧。”但小时候的我远没有这么坚强。那时候我只是一个人抱着“怎么会喜欢上了游戏啊……”的烦恼，每日苦思冥想。

一个人打着游戏，不仅很寂寞，甚至觉得有些伤感。总感觉会被人嘲笑，没办法挺起胸膛继续。毕竟其实我也不讨厌足球。但是，同样地，我觉得如果自己压抑自己的兴趣，追逐流行开始玩足球的话，也许一时间会觉得好玩，很开心，但是那之后的人生，肯定会非常非常地无聊吧。



现在的话可以一下子就断言我不需要那种伪装出来的友情，我想这是因为当时就这么想，并且一直努力到今天的结果吧。

老实说，将大家孤立开来，独自一人追求着游戏，还是实在让人非常的伤感。

但是，我无法背叛自己喜欢游戏的心情。而且，像别人一样一下子从棒球转到足球，毕竟我是做不到的。

所以，也可以说我从那之后就开始赌气，总以一种异常的执着心，玩起了游戏。就像是为了把不安的内心彻底挥去一般，每天流连于街机房。

街机房

自从有了那种觉悟和心情之后，自中学 1 年级结束开始，我就坚持每天坐电车去街机房了。同级生基本不会去那么远的地方玩，和他们之间终于算是拉开了距离。而且，几乎所有的同学都参加了各自的课外活动，小学时候的朋友们也都成了各自课外活动的伙伴。

我变得更加形单影只了。

因为我既不属于运动部也不属于文化部，我感到大家已经觉得我是个怪孩子了。反正是个不愿意一起玩，又不参加活动，一天到晚就知道游戏游戏的麻烦家伙。但是，因为我很厉害，他们不敢惹我发火。

可是，随着课外活动的进行，朋友们的身体都长大了，力量也变强了，所以，到中学 3 年级的时候。力量对比就完全颠倒了。

自那以后，我就正式开始了只有游戏的生活。

来街机房的人，其实或多或少都有一些问题，我觉得在那里不存在什么人生一帆风顺，万事如意的人。

跟他们交谈，会发现他们要么就是和父亲闹矛盾啦，或者在学校被欺负啦，总之各有各的心事。尤其是和家里人的矛盾，或者身边亲近的人之间的关系，这种问题是比较常见的。像我这样其实和家人关系非常融洽的，10 人里有 1 到 2 个就很了不起了。

也就是说，大部分人是为了逃避现实才来到街机房寻求安慰的。

在学校里无处可去的我，和他们倒是非常合拍，只是为了能和大家有共同话题，就算不情愿也要去踢球，或者去看根本不想看的电视剧，听不想听的音乐，跟那些人比起来，这些只是为了喜欢的游戏而聚集在一起的人，我觉得他们之间的人际关系更加纯粹一些呢。

和在学校里的那些无法信任，只是表面上与你交往的朋友相比，在街机房里，我体验到了能交一辈子的朋友的经历。

在我常去的那家街机房，有一个造型非常有冲击力，比我大 5 岁左右的男人。他的头发非常的长，而且牙齿也是茶色的，胡子也几乎没修剪过，甚至看不出他哪是鼻子哪是眼睛。在聚集着各色人等的机房里，他也算是最醒目特别的那一个。对不认识他的人来说，光看那打扮，恐怕就敬而远之了吧。

然后他找我聊天了，一聊起来发现是个很有趣的人，一下子就变成了好朋友，也经常和他一起玩了。

有一天，我在神田附近的机房玩游戏过了头，错过了末班电车。那时候他和我在一起。他的家很近，每天只要骑车就能到达，不过，因为担心我，他选择陪我留下，我惴惴不安地打电话给父亲说错过了末班电车，被父亲骂了个狗血淋头。

“你在干什么啊！”

“……”

“一个中学生这个时候怎么还在外面野啊！”

“……”

“打车也行，总之给我回来。”

“我想在家庭餐厅随便打发时间，然后做明天早上的第一班车回来……”

“说什么傻话，给我滚回来！”

然后电话就挂掉了。没有钱，在我不知所措的时候，那个男人骑着自行车，指着后座问“上来吗？”

“上来？你在说什么？”

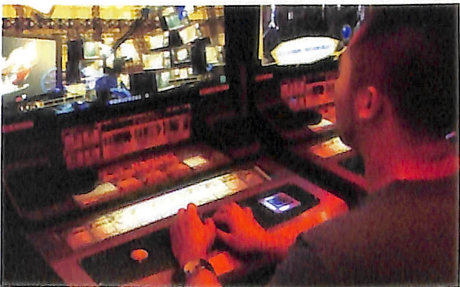
“你家在足立区吧？没事，一起去吧。”

虽然我不是个率直的孩子，但也不是特别别扭，轻轻一点头之后我就跳上了自行车的后座。在车子往足立区的过程中，我一直在想这行为算是什么呢？结果来说，因为坐了 2 个人，大概花了 3 个多小时吧，因为是夏天，等到了的时候他已经浑身湿得像从水里捞出来一样了。

好不容易到了家，他却什么都没说，留下了一句“下次见”就往回骑了。茫然地看着他远去的背影，我那时候第一次发觉“啊，这就是朋友啊。”

从那以后，不管别人怎么看，也不管别人怎么说，总之我一直和他一起玩了。和他相处已有 15 年，现在关系也非常的好。当然，当时认识，直到现在都还有联系的，并非只有他一个。

对我来说，我的人生就是街机房，能够如此断言，很大程度上是因为那里培育出了这无可替代的友情吧。



考试时感觉到的不协调感

本地的朋友，大都知道我甚至坐电车也要去街机房玩，也知道我的水平不是随便玩玩的，所以他们都不和我一起玩游戏了。家里再也没有和朋友们一起分享游戏的快乐，我就一个人每天去街机房，默默地继续着我的胜负。

尽管如此，在学校里我还是交到了几个朋友。和那些擅长运动的团体，或者学习好的小团体不同，要说的话就是差生党们聚集在一起，做一些自己觉得有趣的傻事。

但就算是差生，也还是要接受升学考试的。

等考试一来，那些一起在傻玩的家伙们，就好像手心翻手背一般开始专心学习了，这又让我觉得惊愕不已。

“你们这算什么啊！再一起闹啊，多闹一会啊！”

明知道这是没来由的怒火，但我实在无法压抑自己心中喷薄的感情了。朋友们一个个地投入到了“考试”这一共同事项当中，仿佛被一根同样的绳子栓起来般，把发着无名火的我扔在一边。

等回过神来，我又变成一个人了。这种好像能听到滴水声的疏离感，真是让人非常难受。

然后，我在心里立下了誓言。

“我决不参加课外活动，也不会去学习，相对的我会全情投入到游戏中。这样一来，就可以和其他人把时间花费在学习和活动中一样，不，用比那更高的热情和努力来面对游戏，若非如此，就太逊了。好，接下来每 1 分钟都不要浪费，全部用来追求游戏吧！”

下了如此决心之后，我爆发出了巨大的能量。

话虽如此，但那股全心投入游戏而产生的不安，却是不论用多久也无法抹去的。

而且，学校的老师和社会上的大人们总是用“该学习啦，该运动啦”这样的论调来议论我，但我是做不到的。“要是被这么说就能改变的话，一开始就不会烦恼这些了吧！”真想找个机会把这些吼给那些想矫正我的大人们听听。

那么，我只能把我惟一的长处，修炼到不管谁都觉得“我在努力，而且正在逐渐变强”才行，为此我拼命地努力。若不如此的话，将来我会成为怎样的大人呢？仅仅想象都让我觉得害怕。

等到了现在这个岁数，自然就可以明白运动也好学习也好打游戏也好，只是不同的分类，并没有优劣的差别。但中学时期的我只能惴惴不安。虽然我逞强地把一切都赌在了游戏上，但连我自己都无法相信那会是一条正确的道路。

我独处的时候，经常会想“为什么是游戏？”现在的我真的好吗……这样无法拭去的不安，还有就是现在总之只有游戏的顽固念头，这两点总是在我的心中碰撞、搏杀。

所以，我总是无法喜欢上自己。

开始迈向世界第一的宝座

我赌气而开始投入游戏后，每天都能看到自己变得更强了。我觉得，我投入游戏的时间之多，是其他人根本无法想象的。

对手如果玩 10 小时的话，那么我玩 30 小时，对手若投入 100 小时的话，那么就算 300 小时我也会接着玩下去。就是这样的觉悟。

随着游戏时间的增加，分析和研究攻略的时间也增加了。我用自己的方法研究着游戏，制作了属于我自己的攻略本。可惜这本本子并没有整洁到可以出版的程度，现在它就躺在我家的抽屉里，等着下次被人翻开的一天吧。

正因为如此，我丝毫都没觉得自己有过“才能”。和会不会读书一样，游戏玩得好或不好也有它相应的方法和窍门。我的情形就是对这些要领掌握得特别差。胜利完全都是靠努力换回来的结果，连我自己都是这么认为。

从 10 岁起认真开始玩了 4 年游戏之后，到了 14 岁的时候，我终于觉得“我会成为世界最强的人。”

当然，最初是根本赢不了的。虽然我的技术与日俱进，但等到我明白对战的技巧时却花费了相当的时间。所以，10 岁、11 岁的时候输了许多许多。12 岁的时候开始有输有赢，到后来只有那家店最强的人我赢不了，其他人基本上赢不了我的程度。13 岁时，在高手比较多的店里还会输一些，但在一般的店里，基本上尝不到败北的滋味了。



▲基本上任何类型的格斗游戏，梅原大吾都有涉猎，比如《CAPCOM VS SNK 2 百万之战》。

然后到了 14 岁，玩了很久的游戏被新游戏取代，我终于有了和其他人站在同一个起跑线上的机会。

利用这个游戏，我走到了日本的顶点。

游戏变成新的东西了，不仅画面有所变化，游戏的对战规则等系统方面也发生了改变。虽然之前的经验也有可以通用的部分，不过基本上必须遵循新的规则，有很多地方必须从零开始。所以，比起那些以前的强者，愿意投入研究新游戏的人反而赢得更多。总之，就是 2012 年最强的人到了 2013 年，恐怕就不能保证是最强了。甚至可以说基本没有可能是最强。这就是游戏世界的难点，同时也是最有趣的地方之一。

说得更简单一点，因为新游戏的变化让过去的格局被打破，而比谁都更努力研究的我，就以一个中学生的身份成就了最强的名号。虽然是理所当然的结果，不过就算拿到了全国最强的称号，我的视线还是一如既往的冰冷。

然后成为了世界第一

1998 年 11 月 8 日，在美国的圣弗朗西斯科，举行了当时世界上最流行的格斗游戏《STREET FIGHTER ZERO 3》的世界大赛“STREET FIGHTER ZERO3 WORLD CHAMPIONSHIP”，我被邀请参加了这次大赛。在那次比赛中，我击败了全美的王者 Alex，夺得了世界第一的称号。

现在回过头去，我觉得那应该就是一次转机。

因为比赛是星期天举行，所以成为高中生的我不得不向学校请了很多天假飞去美国。因为是首次出国，为此还专门办理了护照，由于主办方负担旅费和住宿费，所以我倒是不太担心钱，但毕竟是 4 天 2 夜的强行军，记忆非常深刻。

会场被各种各样的商店包围着，和一般概念的街机不同，用日本的街道类比的话，更像是商店街。在超市、饭店、服装店和杂货店组成的小区里有一家机房，里面就是特设的会场了。

当天的比赛，首先要决定的是全美的王者归属，于是我就认真看着比赛，后来终于比赛结束，冠军诞生，接着就是和日本的冠军对决，就是这样的流程。

不过老实说真的，那天其实我并不怎么兴奋。因为我觉得“反正也是日本这方更强吧。”

当时根本不了解美国的水平，也完全没有相关的情报，当时只是凭想象认为日本应该是最强的。我当时相信日本的格斗游戏水平，尤其是东京的水平，绝对是世界领先的。当时的机房到处都是人，营业时间也非常的长，不管美国再怎么大也好，我也无法相信他们会比日本人更强，说真的，小看他们了。

看着美国冠军的决胜战，我觉得“和预想的差不多，没问题。”比我大几岁的 Alex 从第一场就显示出与他人不同的气概，我认为只有他是“很强”，有着独特的风格和扎实的技术。但就算那样，我也没觉得自己会输，一点也没有。

不过，和他的世界第一决定战，发展却和我预想的完全相反。

这时候的大赛实施的是 3 局 2 胜，3 灯制的

赛制。就是说，必须赢下2个3灯才能拿到冠军。日本的话大部分都是赢下1局（2灯）。美国的赛制在1局的时间上要花得更久。

第1局，第1灯几乎毫无压力地获得胜利。然后没想到立刻连输3灯，让对手拿走了第1局。而且，是被对方单方面压制的战败。

接下来的第2局，由于获得了先胜，Alex的进攻显得更加凶猛，最初的2灯很快又输出去了，我马上就被逼到了悬崖边上。

我深呼吸了一次，切换了一下心情。焦急和忧虑离我而去，取代的是不错的紧张感和高扬感。我能感受到我的神经仿佛过电一般畅通。情绪也高昂起来，“变得有趣起来了嘛。”以一种享受胜负的姿态开始了下一灯。

然后，我以凶猛的攻势连下3灯，把局数打成1比1。开始第3局之后也没有改变局面，很快以3比1拿下第3局，收获了最终的胜利。

从结果来说，在比赛开始之后，我有了很多平时能做到的事情突然搞砸，犯下了很多不可思议的失误，无法按照自己的思想进行对局的情况。

但是，最终毕竟在背水的情况下进行逆转，并成功夺得了世界第一的称号。在比赛中能够及时调整心态，虽然是如履薄冰的胜利，但我丝毫没有觉得羞耻。

那时候如果输掉了的话，就肯定没有现在的我了。

日本的玩家们倒是乐观地想着“反正赢了啊”。但如果日本冠军以几乎无抵抗之力的姿态输给美国冠军的话，周围的人会如何看待我呢？最重要的，我自己是根本没有想过会输的。如果输了，我的心肯定会受到重大的挫折吧。我肯定会被“为什么无法按照预想的进行”和“后悔”的心情给击溃的。

如果，那次比赛输掉了的话……虽然无法想象现在会怎么样，不过我觉得肯定不是什么好的发展方向。

为什么能够坚持到成为世界最强

我用一切作为代价，投入到游戏中得到的最大结果，就是2010年8月英国吉尼斯世界记录的“全世界靠打游戏赚钱最久的职业玩家”这一认定。

投入游戏，甚至能成为世界冠军的理由到底是什么？我觉得，我能够如此面对游戏的能量来源，正是一种赌气的心态。

“毕竟是游戏嘛，肯定没有什么深度的啦。”别人这么说这么想的时候，我总是无法听过就算了。

当时还没有职业玩家这种“职业”，不过我想如果有的话，我肯定会以这个为目标努力吧。和那些以职业棒球或者职业足球为目标的人一样，我想我肯定会用和他们比也毫不逊色甚至犹有过之的努力去追求。

但就如我已经说过了很多次的那样，我其实没办法毫不犹豫地投入到游戏中去。而且，我也完全没有自信说我比其他人更会玩游戏。

对我来说，关系到我自身自信的，并不是游戏上的技术高低，而是为了克服不擅长的事情，故意选择比较困难的那条路，是“向着更高的目标前进”的道路。

我觉得，永不放弃，彻底地追求那个高度，才是让我能够获得自信的最佳精神食粮。

当然，我有很多不擅长的事情，比如我很难和初次见面的人自如地交流，也不喜欢读书。和那些投入到运动中的人比较的话，我跑得又不够快，力量也远不及他们。

不过就算如此我也觉得没必要退缩，更没必要产生自卑。

对自己不擅长的事情也不要害怕，而是直面它，真挚地克服它之后必然能给自己增添自信，让自己能作为一个人，堂堂正正地行走在世间。

对那些没什么不擅长的事情，做什么都能很快上手的人来说，也许“挑战精神”这个词一辈子与他们无缘吧。但是，对从小时候开始就被各种压力给压制着的我来说，只有挑战精神才是排解它们的惟一途径。

尽管我只能在格斗游戏这个极为偏门的领域里散发光辉，但我依然还能和普通的世界保持联系，并能和普通的人们对等地谈话，我想这是因为我对自己的努力，以及自己对诸般事物的态度有着绝对自信的缘故吧。

“因为我是在以无论是谁都无法比拟的程度努力着。”

正因为可以如此断言，所以我和那些途中放弃的人不同，到最后都可以埋头进游戏，最终到达了世界第一的这个高度。

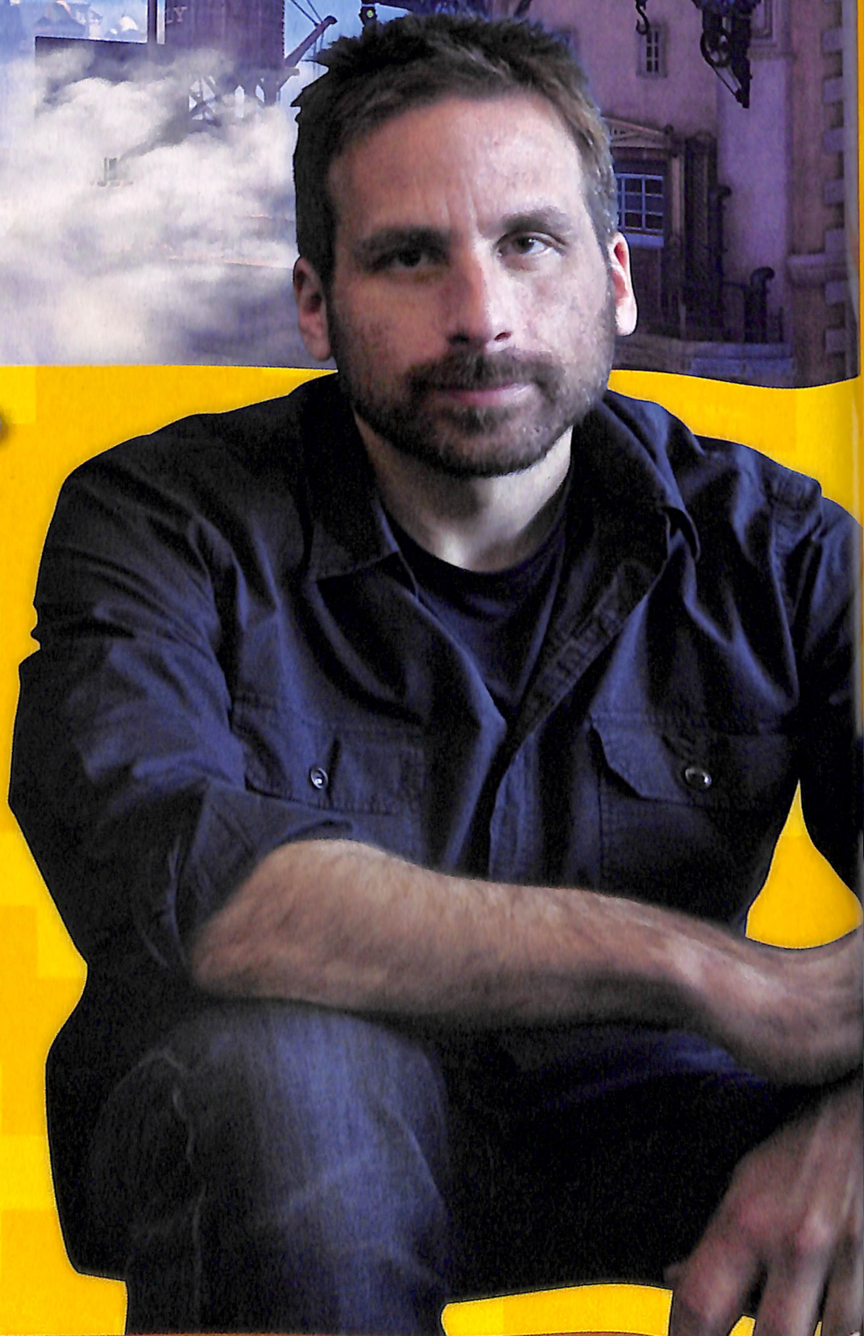
保持着挑战精神并不断努力，彻底追求自己想要的事物，这就是我最大的优点，也正因为能有这样的态度和行动，我觉得我现在开始喜欢上自己了。



第一章完

文 清国清城
编 稀饭
美编 心の永恒

深海之底，云端之上
——肯·列文与他的《生化奇兵》成长史



楔子

在美国中部的一个小城市里，一个潮湿阴暗的房间中，一位金发碧眼的女子站在一群大老爷们之中。男人们双手高举过头，女人下笔如飞地在笔记本上记录着。

“你们有多少人玩过《光环》？”她问道。与上一个问题一样，所有人的双手都高举过头，年轻的女公关继续在笔记本上飞快地记录着。

“下面一个问题，你们有多少人玩过《生化奇兵》？”

她又重述了一遍：“你们有多少人听说过《生化奇兵》？”

房间里鸦雀无声。

“好吧，”她说，“下面我要向大家介绍《生化奇兵》。我相信大家一定会爱上它的。”

一、

没有人注意到肯·列文。

那是 12 月一个寒冷的清晨，在好莱坞比弗利山豪华的蒙太奇酒店屋顶上，肯·列文加入到一群玩家热烈的讨论之中。他拥有一身成功晒成古铜色的皮肤，尖刺状的发型让人想到日本的 RPG 角色。他当时穿着一件怀旧的 X 战警 T 恤，紧身的 T 恤完美地烘托了他的肌肉形状。这身造型让人无法将他与人们传统印象中的宅男联系起来。

游戏产业里的著名创作者们往往很难被人认出来，除非是在 E3 那样的场合，否则当他们走在大马路上，就算是他们的忠诚粉丝可能也认不出来。40 多岁的肯·列文，在游戏行业里就相当于斯皮尔伯格或者詹姆斯·卡梅隆。与其他游戏制作人相比，他已经十分健谈，每次往游戏展的舞台上一站，他天生的表演细胞就开始活跃起来。但当他走进比弗利的豪华酒店时，服务员只不过将他视为普通的路人甲，向他展示了典型的加州式冷漠。然后他们就转身向那些所谓的名流走去，露出满脸的笑容，而肯·列文的回头率几乎为零。

但这种无名的落寞很快将变成热烈的欢呼。在酒店里稍事休息之后，他将会把宅男 T 恤换成正装，然后坐上索尼提供的豪车，前往索尼电影制片厂举办的 SpikeTV 电子游戏大奖颁奖礼现场，然后他会走上红地毯，享受好莱坞巨星般的待遇。

在颁奖礼现场已经聚集了许多记者、公关和行内人士，还有无数狂热玩家蹲坐在电脑前充满期待，他们关心的不是他会捞到什么奖项，而是他的新作《生化奇兵 无限》的情况。

列文并不是很喜欢颁奖活动，所以在开场之前，他跑到屋顶上透气，在那里休息了一个多小时，顺便吃了个煎蛋。俯瞰着阳光下的洛杉矶，他对终于认出他的记者说："这就像度假一样。"

"我做游戏的方式更像是雕刻。"列文吃完了煎蛋，把刀叉往旁边一放，开始阐述自己的游戏设计理念。

他说首先要用自己的双手做个箱子出来，然后往里面装各种收集到的材料：参考书、美术素材、音乐、电影、漫画、维基百科的页面，以及从旅行家那里搜罗到的小古玩。从芝加哥世博会时期发行的畅销书，到古代刑具的铜版画，这些都将成为游戏设计灵感。它们都被揉成一团名为创意的粘土，然后列文再从这团粘土中塑造、打磨出一款游戏来。



这个过程令人心力交瘁，有时候需要几个月，有时候需要几年时间。有时候游戏中的一大部分要被砍掉，就像雕像的手臂一样。说到这里，他摆出了一个手势，拇指和食指仿佛抓着一只看不见的假肢。

过去五年来，列文带领着一个从 20 人增长到 200 人的团队，打造他的最新雕塑。直到 2012 年 11 月 30 日，他才正式结束了自己的雕刻工作。接着他的工作重点转为与各种媒体见面、审核宣传材料、参加宣传活动。

二、



▲因《生化奇兵》而获得的2007 VGA大奖奖杯。

2007 年，《生化奇兵》获得了 SpikeTV 的电子游戏年度大奖。获奖结果是通过一个全裸的模特公布的，模特的身上用人体彩绘的方式画出了《生化奇兵》的印象海报，她的一对豪乳变成了幽蓝的海洋，乳头的位置用两颗水泡优雅的遮住。

这是令人难忘的一幕。列文微笑着走到镜头前，走向了演讲台，正准备发表获奖感言。突然，一群大吵大闹的开发者穿着披风冲了出来——这群不速之客是来宣传他们的新工作室：Gamecock。

"我比泰勒·斯威夫特还冤呐！"列文叹息道。他说的是乐坛小天后泰勒·斯威夫特出席 VMA 颁奖礼的那次事件，黑人饶舌歌手韦斯特醉醺醺地上台抢走她的话筒，说："Beyonce 的 MV 才是最棒的！"对列文来说，Gamecock 就是韦斯特。

胡闹的 Gamecock 被赶下了台，列文发表了他的获奖感言。这个小插曲并没有影响他在行业内的崛起。从 2007 年开始，随着《COD 现代战争》等超大作的诞生，FPS 成为最赤手可热的游戏类型。而在清一色的战争类 FPS 之中，《生化奇兵》以其别具一格的游戏风格告诉人们：FPS 还可以这么做！

《生化奇兵》的特别之处并不是使用质体而实现的超能力，而是其远远超越同时期 FPS 的叙事方式。它讲述了一个引人入胜的故事，同时评述了历史、哲学与意识形态，它达到了大部分游戏无法企及的艺术高度。而这些内容是在一个虚拟世界之中潜移默化地传递给玩家的，让玩家置身于一个虚构却无比真实的反乌托邦。在第二章的高潮之后，游戏突然质问玩家关于"自由意志"的问题。当我们拿起手柄，它会问，这一切真的是在我们的掌控之中吗？或者换句话来说，是我们在玩游戏，还是游戏在玩我们？

这是一个被越来越多的玩家质疑的问题，而肯·列文对于游戏本质的思考早已深入到哲学层次。《生化奇兵》建立了 Irrational Games 在行业内的精英游戏开发商地位，列文本人也因此而声名大噪。游戏销量超过了 400 万套，获得了媒体的一致好评，拿到了无数大奖。但是对该作交口称赞的大多是核心玩家，他们对游戏有深刻的认识。至于对那些不怎么碰游戏的门外汉或者轻度玩家来说，《生化奇兵》仍然是一个陌生的名字。他们会因为好莱坞大片般的战争场面去玩《使命召唤》，会因为微软的疯狂宣传去玩《光环》，却很难对《生化奇兵》这种看起来很核心向的游戏产生兴趣。

肯·列文希望打破这种局面，吸引更广泛的玩家，所以他打造了《生化奇兵 无限》。

三、

2010年夏天，列文与一群公关占据了纽约著名的广场饭店的宴会厅。这座饭店就在中央公园的东南面，建筑本身充满19世纪末的美国风，典雅的石柱、拱门和壁画让人仿佛回到100多年前。那里的消费当然也是很高端的，喝个下午茶平均每人就要50美元以上。

就在游戏正式公布的那天晚上，一群国际政客占据了广场饭店内临近的一个大厅。饭店外，当地媒体记者蜂拥而至，他们不是来采访肯·列文，而是来追踪政府官员隐瞒财政状况的丑闻。

对于肯·列文来说，这只是一个巧合，不过这个巧合刚好点缀了游戏的主题。在“《生化奇兵》系列”的反乌托邦世界里，政府向来是不可靠的。

在警方的封锁线之外，除了各种时事记者之外，还有许多游戏记者。和那些主流媒体相比，穿着T恤和牛仔裤的游戏记者们就像是赶过来凑热闹的路人。但他们脸上洋溢着激动之情，他们迫不及待地想要知道列文在过去三年来究竟做了什么。

在《生化奇兵 无限》之前，Irrational的姊妹工作室2K Marin开发了《生化奇兵2》。这款续作保持了前作的风格，但是没有达到2K预计的500万套出货目标。正如在发布会之外等待的记者们所说：“这游戏不是我们想要的《生化奇兵》续作，《无限》才是。”

灯光暗了下来，挤满记者的大厅安静了下来，但是期待的气息开始在空气中沸腾，混杂着激情的汗水。

除了一个有误导性的开场之外，整个10分钟的游戏过程展示让观众们看到了一个新世界，背景设定、角色和能力都与一代完全不同，但是又保持着令人熟悉的感觉。在这个漂浮于空中的架空世界里，两个势力因为理念差异而冲突不断。政治、哲学与宗教主题渗透于游戏的各个细节之中。

在广场饭店的大堂里，有一个19世纪末露天市场风格的建筑，那里有爆米花、热狗和怀旧的爵士乐。肯·列文在那里接受了记者的访问。

四、


□大雪中的纽约曼哈顿。

肯·列文成长的地方，就在距离广场饭店只有45分钟车程的地方。那是纽约市郊的一个宁静的住宅区，叫做上鞍河。他的母亲是一个家庭主妇，父亲在曼哈顿市中心开了一家钻石店。

“小时候我说话有点大舌头。”肯·列文说着用舌头在自己的上颚滑动着，发出柔弱绵长而口齿不清的声音。“我的家人能听懂我在说什么，但在学校里，不得不让我哥给我当翻译。这真是太……”

列文喜欢穿宅男的衣服，他把这当成战斗的伤疤——是一种酷的标志。古铜色的皮肤、威猛的肌肉以及时髦的服装，这些都是近几年列文新增的STYLE。

童年时的列文看起来可没那么威猛。他在学校社交圈的最底层艰难跋涉——是宅男中的宅男，是校园小霸王们的吸铁石，这个性格柔弱、讲话大舌头的孩子无疑是坏孩子的最理想欺负对象。列文还记得有个七年级的孩子，每天早上上课前都会朝他的手臂狠狠地抡几拳。列文的“反击”是在自己的脑海里描绘如何将这小恶霸打得满地找牙。



▲电影《我不能死》启迪了列文对反乌托邦题材的兴趣。

“幻想”是这个柔弱少年的疗伤解药，而当地的商场是他的疗伤场所。小说、漫画、游戏——列文可以在那里找到所有的安慰。

列文说用各种媒体产品为原料雕刻他的作品，而在童年时，那些媒体产品雕刻了他。电影《我不能死》(Logan's Run)让他成为反乌托邦小说的狂热书迷，就像有强迫症一样通读了能找到的所有反乌托邦小说。有一年光明节，他收到的礼物是一台雅达利游戏机，这又催化了他体内的游戏狂热细胞。他热爱所有宅男们热爱的东西，他如宗教信仰般热爱X战警，这是一种纯粹的、灼热的、经久不息的爱。

列文说，这种对幻想的灼热之爱让他安全度过了青春叛逆期，漫画、游戏和小说就是他的性、毒品和摇滚。虽然这让他在学生时代变得毫不起眼，但也因此避免走上歪路。

列文的父亲虽然是在全世界店租最高的地方开钻石店，但他工作非常刻苦拼命，他希望将自己的这种品质遗传到自己那笨拙的儿子身上。每天早上，他会搭上3点半最早的一班公交车，坐到纽新航港局客运总站，然后在黎明前的黑暗中徒步走到时代广场。

肯·列文很喜欢去父亲的店里帮忙。在他心目中，这座“世界首都”也是一个反乌托邦，它像很多反乌托邦作品中描绘的一样霓虹璀璨，用钢筋水泥组成了一个远离自然的人造世界，肯·列文对它的雄伟与气势充满敬畏。

他最喜欢的是在这座城市里，不用像在学校一样被欺负。

五、

上了中学后，肯·列文的处境有所好转。他终于找到了朋友，那是一群同样热爱宅物的少年。每次坐上校巴，他们总是坐在最靠近司机的前排位置，因为只有在那里才是最安全的。两个男孩一上车就开始滔滔不绝地聊科幻，有史以来第一次，安静的列文不再羞于与陌生人说话。他们的名字是比尔和道格。列文对他们聊天的内容十分着迷，以至于错过了自己的站，不得不走了三英里的路回家。

列文将中学生涯形容为“友情的考验”，各种年少轻狂，各种青春懵懂，在考验着友情的同时，也造就了坚韧的友情。他到现在仍然与那些中学同学保持着密切的联系。

但是年少的列文也有被疏远的苦恼。比尔和道格陆续交到了女朋友，而列文还是孤家寡人。当朋友的女友们出现在他们的集体活动中，列文说：“一起玩《龙与地下城》桌游的日子就算是到头了。”

15岁那年，列文参加了一个暑期艺术夏令营。他大多数时间是在夏令营的剧院里度过，在那里研究各种乐器。直到有一天，导师推荐他为最后的才艺表演写剧本和编舞台剧。列文花了一天时间写了一章剧本，又用了一天的时间编排。夏令营的组织者很喜欢他编排的舞台剧，就这样，列文有生以来第一次受到了关注，成为一个小圈子里的名人。

“我对什么都不是特别擅长，”列文说，“我从不擅长体育，更是有语言障碍，而突然之间，我好像终于发现了自己从未发现的潜力，这是一种能感染他人的力量。突然之间，当别人读到我写的东西时开始喜欢我了。”

“对我来说，这是非常强大的力量。然后我开始写短篇故事和剧本，而且不停的写下去。”

六、

夏令营时发现的潜能让列文感到惊喜，于是夏令营结束后，他参加了瓦萨学院的戏剧课程，在那里系统地学习剧本、表演，也是在那里学会了抽大烟和做兼职。

大一那年的暑假，列文兼职的那份工作被辞退。他需要再找一份工作打发多余的时间，同时赚点零花钱，所以他参加了大学的Powerhouse剧院工场，在那里当了个临时木匠。

当时Powerhouse吸引了许多前途无量的戏剧表演人才。著名剧作家如安・玛丽・麦当劳和约翰・帕特里克・肖恩利都通过学生和当地的观众对一些新作品进行试演。在纽约和洛杉矶都有一定知名度的剧作家乔恩・罗宾・拜特兹带着他的新剧本《电影社会》到Powerhouse试演，机缘巧合之下看到了一份学生剧本，其作者正是肯・列文。拜特兹问列文能否表演自己的剧本，受宠若惊的列文激动地答应了，两人就这样建立了友谊。

课程结束的那一天，列文已经对自己的才华有了足够的自信，他问剧作家自己是否已经有在这个行业里赚钱的能力。拜特兹毫不迟疑地将列文推荐给好莱坞的经纪人，此人名为翠希・雅各布（现任联合艺人经纪公司艺人部的联合主管）。就这样，列文被带进了好莱坞的世界。

那时列文正忙于大四的毕业答辩，经纪公司方面给他订了一张飞往洛杉矶的头等舱机票。在那里，接待他的是一位来自派拉蒙的女士。对于一个在非专业表演学校里学表演的20出头的学生，这次机会有多么诱人不言而喻。前一分钟他还在饭馆里兼职端盘子，后一分钟他就踏上了星光大道，与演艺圈里的专业人士谈合作。对方给他提出了许许多多天花乱坠的承诺，只要他能写出一个大获成功的剧本，他就能跻身天堂。

在毕业的那一天，列文自己订了张飞往洛杉矶的机票，这次他订的是单程票。

七、

让我们将时间迅速拨到20年后。

《生化奇兵 无限》面向媒体的首次试玩展示是在洛杉矶举办的E3展上。在一款大作通往最终发售之路上，试玩展出是一个极其重要的节点。这也是媒体最期待的节点，如果大部分媒体对试玩的结果都感到满意，就意味着游戏已经成功了一半。所以游戏开发商们都会辛辛苦苦地做个DEMO出来进行展示。对《生化奇兵 无限》来说，这个环节尤其重要。

自从在广场饭店的首次亮相之后，两年过去了，《生化奇兵 无限》进行了许多方面的改动。2011年该作在E3展上亮相，获得了媒体的极大好评，然后是从2012年初开始进行大范围宣传，经历了一系列的发售日变更。

“对于延期的理由，我可以说上几个小时。但这是任何人都不愿意看到的。”列文说。当时在狭窄的方面里挤满了各路记者。“大家亲手玩玩就是了，这才是最实在的。”

《生化奇兵 无限》以影像方式初公开时，很多媒体都怀疑影像是伪造的，应该是用CG动画做出来的，因为画面和氛围感觉实在好到不可思议。当媒体首次亲手玩到时，才知道那段影像确实不是在忽悠。实际游戏体验甚至比影像还要好。


■《生化奇兵 无限》的开场充满了神秘感。

著名法国导演让・吕克・戈达尔曾说过这么一句名言：“一个女人加上一把枪就足够拍一部电影。”这两个关键元素也构成了《生化奇兵 无限》的开始。



■对于国父华盛顿被直接塑造成宗教偶像，不同信仰的人有着不同的看法。

故事从1912年缅因海岸外开始。一个前平克顿侦探正深陷麻烦之中，他打开了一个盒子，里面有一些钱、一把枪和一些说明——关于拯救一个年轻的女子。一个男人和一个女人穿着黄色的雨衣，用小船带着他穿过海上的暴风雨，来到一座灯塔处。我们的主角爬到了灯塔顶部，在那里发现了一张红色的椅子，他坐上椅子，机器开始动起来。然后他被高速升往空中，穿过云层，来到了空中之城克伦比亚。

列文用一种极具悬念又充满真实感的手法创造了一个令人难忘的开场，通过座舱玻璃初见克伦比亚的那一幕，令人仿佛在现实世界里目睹了一个天堂般的存在。在列文创造的故事背景中，两个理念冲突的势力彼此倾轧，对这一切一无所知的主角被卷入其中。于是他能同时遭遇双方最丑恶的一面。

“《生化奇兵》系列”的魔力在于能够神奇的将毫不相关的东西和谐并存，虚构的历史时间线，漂浮空中的城市，政治与宗教的角力——这一切都荒诞而又真实地呈现给玩家。

“我想我是一个反对煽动政治家的煽动政治家。”列文说，他热爱有英雄色彩的人物，以及有英雄色彩的信念，“你可能觉得我是在蛊惑人心，因为我自己对于自己的信念也不是很确定，我也总是迷茫。”

列文的亲戚中有一些茶党分子，他们第一次看到《生化奇兵 无限》时就很愤怒，因为他们一眼就看出游戏是在讽刺茶党。当人们看到人民舆论党的革命时，就会想到占领华尔街运动。茶党发源于1773年的波士顿倾茶事件，之后茶党就成了革命的代名词。2008美国金融危机之后，茶党重生，他们到处搞抗议活动，与《生化奇兵 无限》中所描绘的动乱场面颇为相似。

“有一天晚上我不小心进到一个新纳粹的网站，”列文笑着说，“上面有一句话，具体怎么说我可能记得不大准确，但大概的意思是‘犹太人肯・列文制造了一个白人谋杀模拟器’。有时候人们总是按照自己的观念来看待时候，特别是那些有强烈观念的人，他们总是会把游戏看成是对他们信仰的攻击。”

肯・列文说，小时候老被学校小霸王欺负，每次他都希望自己能鼓起勇气反击，但每次都做不到。长大成人后，他变得对人生中要冒的风险无所畏惧，不管是做什么生意，做什么产品。他的妻子经常在网上看到关于他的文章，好的、坏的、准确的都有，这些文章经常把她惹恼，有时候也会把列文自己惹恼。“但总的来说我的脸皮已经变得很厚。必须得这样。”

现在列文的性格几乎与童年时完全相反，他的语言障碍也不复存在。他讲话时充满自信，绝大多数时间他都穿着紧身的黑色上衣，那种气场会让选秀节目恨不得立刻把他拉去当选手。不管怎样，现在的列文早已不是当年的青涩男孩。

八、

再把时间拨回 20 年前。在洛杉矶，肯·列文接手了毕生第一份职业编剧工作。从纽约到洛杉矶的飞机大约飞了 6 个小时，而对列文来说，简直就是登上了飞往另一个世界的宇宙飞船。

有家电影公司想让列文写一个爱情喜剧，将会让著名摇滚歌手艾米·格兰特来主演。电影的暂名为《吹毛求疵》(The Devil's Advocate)。故事讲述一个恶魔想方设法让一个完美女人变得堕落，结果是自己爱上了那个女人。“这太他妈残暴了，我完全没办法把那剧本写得更好。”列文说，他已经不记得故事的细节，只记得大约是最后恶魔变成了凡人。“这故事太傻逼了，太傻逼。不过我还是接了这份工作，他们给了我不少钱。但是接下来我也找不到新差事了。”

列文用自己得到的报酬买了一台世嘉四代游戏机，还有一台录像机。在此期间，列文参与了不少编剧工作，但这些剧本都没有最终变成作品。他和很多到洛杉矶混娱乐圈的人一样，和一家小公司签了长期合同，然后搬进了某个过气小明星原来住的公寓，和其他一些新人追逐着美国梦。

时间飞逝，眨眼间过去了快 5 年。列文没有成为大编剧，倒是成了公司里的半个电脑顾问。他每天盯着时钟等待下班。到了晚上，他就逃到游戏和漫画的世界里，狼吞虎咽地享受这些精神食粮。这是一个黑暗的时期，就像他的小学时代。

然后，不知道是巧合还是命运使然。一个同为编剧的朋友邀请列文参加爱达荷州的戏剧节。这位朋友没有多少钱，但他可以提供一个房间和一些食物。列文说：“我想到爱达荷做戏剧，所以我基本上从自己的生活中逃离了三个星期。”

列文每天都跑步，所以把自己的皮肤晒成了富人一样的古铜色。他蓄起了胡子，他开始重新发现编剧能如何提升自己的自信与幸福感。

“我回到洛杉矶后，突然之间，内心里有个声音说‘好吧，我要当个作家，我要和我不爱的女孩分手，我要……’我人生的一切都改变了。我该如何追求自己的生活，如何追女人，我一直是那种不受重视的人，是典型的宅男。但是我对自己说，如果喜欢上一个女孩，就要上前对她说我喜欢她。我想这是一个真正的转折点，如果没有这样的转变，我猜自己也没那个胆子去开一家公司，做自己想做的事。”

九、

爱达荷之行后顿悟的肯·列文搬回了纽约，接着写了个剧本，但是并不理想。然后列文意识到，就算剧本很棒，在 1990 年代的环境下，他作为一个剧作家的职业生涯还能有多少潜力?

“突然之间，我意识到剧作家这条路走不通了，很快我就想到了游戏。我曾经拥有巨大的能量，但是用错了方向。”

他开始披荆斩棘，为了自己想做的事而努力。在一本游戏杂志的封底上，他找到了目标。上面写着：Looking Glass 工作室，招聘游戏设计师。

Looking Glass 的小伙子们被列文简历中的好莱坞编剧背景所忽悠，充满崇敬之情地把这个 29 岁毫无游戏开发经验的人请来进行面试。不过列文没有让他们失望，虽然他缺乏游戏开发的基本技能，但他的个人能力受到了认可。

“我不认为 Looking Glass 知道能让他做什么，”前 Looking Glass 员工 Jon Chey 说。“他刚进来的前几个星期，没有人给他分配任何事情。”

当时 Looking Glass 是在麻省剑桥市的一家中等规模的工作室，其团队中不乏一些实力出众的技术专家，开发了复杂的 3D 游戏，包括《创世纪 地下世界》和《网络奇兵》，他们的很多创意都领先行业好几年。就像列文当时的同时 Ian Vogel 所说，“Looking Glass 就像一个 MIT 的农庄”。Ian 和列文同事多年，但他并不喜欢列文的性格。Looking Glass 的老板道格·秋奇(Doug Church)注意到了列文的处境，在他的指点下，列文开始为一款动作 RPG 写剧本，这款游戏变成了后来的《神偷》。

“道格是那种典型的天才，有时候他会突然出现在办公室里，做了一早上之后又消失好几天。我知道他太天才了，我只能耐心等待他再次出现，那时我会把所有时间都拿来拼命工作，因为我太想学习了，而且这基本上是我人生中最后的机会了。我就这样等呀等，等到他出现的时候，我就和他聊游戏设计，那时从他那里学到的东西多到难以想象。他很乐意分享自己的创意，而这对我有着巨大的影响。”

在 Looking Glass，肯·列文人生中所热爱的各种东西终于都拼到了一起——游戏、漫画、小说和剧本，过去的羞涩与如今的自信，都找到了衔接点。

“在我看来，肯非常善于将各种点连接起来，”Vogel 说，“游戏、文化、叙事，以及对于成为企业家的渴望。到了 Looking Glass 之后，他才终于有机会将这些点贯穿起来。”

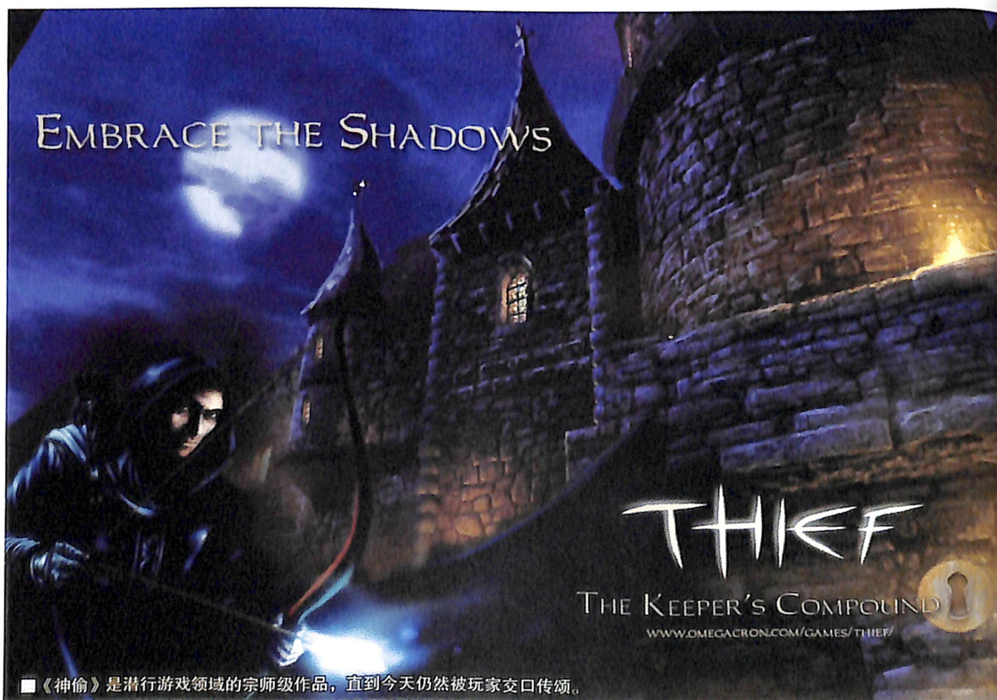
《神偷》只是列文工作的一部分。

当时 Looking Glass 正在高速扩张，开始做一些授权游戏。Chey 与列文被分配到《星际迷航 航行者》(Star Trek: Voyager)的项目组，这是一款图形冒险游戏，是 Looking Glass 未曾尝试过的游戏类型。Chey 如此回忆该项目：“当时我们都觉得自己是行业新手，跟着那些知道是怎么回事儿的人就是了。他们做的肯定对。但很奇怪的是，我们做的不是图形冒险游戏吗？为什么还要往里面加什么物理引擎和 AI 系统？”

列文与 Chey 以及另一个同事 Rob Fermier 一起到项目组老大的办公室外，讨论他们对该项目的担忧。他们发现越聊越起劲儿，在游戏设计、开发和内容方面都有很多共同话题，甚至对游戏公司该如何运作也是英雄所见略同。

果然不出所料，《星际迷航 航行者》被中途取消。列文发现自己变得无所事事了。他只能去看电影寻找灵感，Chey 把他比作美剧《广告狂人》中的 Don Draper。这跟他在洛杉矶的生活太不一样了，让他又产生了辞职的念头。

“那时我很在意别人的想法，希望让所有人喜欢我。”列文说，“但是突然之间，我觉得还不如推开门回家算了。整天念叨别人怎么看你的有屁用，挠痒是不能解决问题的，只会越挠越痒，当你忘记了身上的痒，就自然而然不痒了。这让我的人生轻松了许多，这种能力一直帮助我到现在。”



■《神偷》是潜行游戏领域的宗师级作品，直到今天仍然被玩家交口传颂。

十、

Rob、Jon 和列文决定单干，他们一起成立了 Irrational Games。后来加入了 Irrational 的 Vogel 说，Rob 主要负责技术方面，Jon 和列文负责创意和商业层面。他们开始到处寻找游戏发行商的支持。

Looking Glass 的联合创始人 Paul Neurath 认为 Irrational 颇具潜力，就让他们暂时使用 Looking Glass 的办公场所，并与之签署了引擎授权合同，让他们可以用现成的引擎开发第一款游戏。列文说，离开了 Looking Glass 又与他们继续保持合作关系，这感觉有些奇怪，但整个工作方式完全不一样了。"我一直都在尝试，不管是为他们工作，还是他们为我工作，总之不会把关系闹僵。"

三人就在 Looking Glass 的办公室里开始开发他们的第一款动作 RPG，暂名为《SHOCK》。后来 EA 同意发行此游戏，其正式定名为《网络奇兵 2》(System Shock 2)。项目启动的 14 个月后，Irrational 推出了它的第一款游戏。

随着这款游戏的发行，Irrational 有了自己的家，而 Looking Glass 不到一年后宣布破产。

Irrational Games 选址于波士顿，公司有着浓厚的创业文化。在波士顿的游戏开发圈，有着狂野西部般的氛围，美工们与游戏设计师经常会到附近的摇滚酒吧混到凌晨，然后第二天依旧生龙活虎地出现在自己的工作岗位上。

初成立的 Irrational Games 规模很小，只有十几名员工，大家都跟亲兄弟一般。也有几个老是破坏公司人力资源规矩的问题青年。列文说："我不是那种会和伙计们出去一起喝酒的老板，因为第二天我会对他们说'你不能这么做，应该那样做'。有时候这种话就变得不好说出口。"

列文的目标很明确，他不仅要做高评价的游戏，更要获得商业上的成功，最好能打入主流市场。



▲作为"Shock"系列的开山之作，《网络奇兵2》奠定了Irrational Games的游戏风格。

Vogel 说，Irrational 的原则是要么不做，要做就要按着顶尖水平去做，平均水准是不能接受的。在这种原则下，Irrational 开发了《自由力量》、《SWAT4》、《生化奇兵》等大获成功的游戏。

十一、

坐在比弗利山豪华酒店的阳台上，一阵冷风突至，列文让他的妻子拿张毛毯过来。他可不能在这个节骨眼上病了，"今天可不能病，"他说。

在随后的颁奖礼上，他将会讲解《生化奇兵 无限》的首个预告片。当被问到奖项对他来说是否特别重要，他想了一下，说道："我热爱婚姻，我的婚礼很美好，因为我看到了我的……在我的婚礼上最有意义的一刻，是我看着妻子从走廊上走过来，我们深情对视，心灵相通……他们说婚礼不是为你自己办的，是为亲戚办的，我怎么也想不明白……对我来说，婚礼就是将我的生命交托给她。别人看没看到都无所谓，这无法改变我对她的承诺。"

"一个奖改变不了什么。对我来说真正有意义的时刻是和编剧组坐在一起，发现我们可以把雕像的手臂拆下来，变成一尊更好的雕像。这是我所记住的时刻。"

对于《生化奇兵》一代，列文记得最清楚的是游戏发售之前的那个晚上，他和开发团队一起办了个 Party。第二天游戏发售了，列文又觉得有点沮丧，"因为游戏做完了，我不知道人生的下一步该做什么了。"

十二、


■大老爹和小妹妹，还有那不再漏水的水管。

Big Daddy 站在一滩水中，身上沾满天花板上落下来的碎片。水如涓涓细流般从楼上留下，落在那一滩水上，溅起片片水花。

这不是《生化奇兵》中的场景，而是游戏发售后发生在 Irrational 办公室里的一幕。楼上的水管爆裂了，Irrational 波士顿工作室被水淹了。水淹办公室事件只不过是《生化奇兵 无限》五年漫长开发路上一个小小障碍。

《生化奇兵》发售后，Irrational Games 开始缩减编制。很多员工离开，并成立了 2K Marin 工作室。也有人跳槽到其他开发商。一位原 Irrational Games 员工透露，在公司规模最小的时候，人员减少到了 20 人，其中大多都是高层职员。为了开发《生化奇兵》续作，必须将工作室进行重建。

内部知情人士称，"《奇兵》系列"的开发难度之高在圈内是出了名的，就算是最有才华的团队都很难撑得住。所以每款新作发售必然会有大批开发人员离职。在 1999 年《网络奇兵 2》发售时就发生了集体离职事件。Jon Chey 回到澳大利亚，开办了 Irrational Games 的分公司。2011 年他卖掉了手中的股份，完全离开了 Irrational，开办了一家独立工作室。

Irrational 也经历了结构重组和更名。在被 2K 收购后，它首先被更名为 2K 波士顿和 2K 澳大利亚两个工作室。2010 年，2K 澳大利亚与 2K Marin 合并，并公布了它们自己的游戏——FPS 版的《幽浮》。

喜欢阴谋论的玩家与媒体们都在猜测 Irrational 内部是不是发生了什么剧变，是不是因为 2K 方面强行使其做出改变，又或者是内部争斗的结果？而列文多次强调，这些传闻纯属子虚乌有。

不管怎样，继续做游戏才是正经事。用列文的话来说，更重要的是要寻找下一个游戏的灵感。

《生化奇兵》获得的超高评价让外界对续作产生了极高的期望值。Irrational 要做的不是一个传统的续作，它将《生化奇兵 2》的制作任务交给了 2K Marin。Irrational 自己提出了许多新项目提案，最后列文决定还是做《生化奇兵》的续作，但整个游戏体验将完全不同。

这是一个发生在天空中的《生化奇兵》。

十三、

一个白人男子因为与黑人“通奸”而被绑在街上接受众人的嘲笑、一个市政纪念大厅以镇压中国义和团与印第安勇士反叛的所谓伟人命名……这些充满种族歧视的画面遍布于克伦比亚城。而这一切的灵感来自1893年的芝加哥世博会——那是一届彰显美国技术力量的盛会，同时也是一个充满种族歧视的博览会。

蒙大拿州立大学历史学家罗伯特·雷戴尔（Robert Rydell）将芝加哥世博会形容为“建立于种族假设基础之上的乌托邦建筑”。在世博会中的第一个板块就叫“白色之城”，有大型新古典建筑，展示了当时美国最新最伟大的发明。很多人因为白色之城里的一些惊人的建筑而感动落泪——这是艾瑞克·拉森（Erik Larson）在他的畅销书《白城里的恶魔》中描述的场景，而肯·列文表示该书就是克伦比亚城的重要灵感来源之一。列文认为，游戏开发者不应该避讳可能招致麻烦的社会问题，游戏中所描绘的“科学种族主义”正是植根于其所描述的时代。

如果说“白色之城”代表了白人文明的顶峰，那么“大道乐园（Midway Plaisance）”则是混合了不同人种与文化的展示，以传统博览会或嘉年华的娱乐方式进行。世博会观众们能够第一次尝到碳酸饮料、汉堡和夹心饼干，一路上是各种印第安人、爱斯基摩人、埃及人等在做各种表演。

当玩家初临克伦比亚城，也会碰到扭曲版的“大道乐园”。那时克伦比亚城正在举办一年一度的“Raffle & Fair”，一路上都是各种嘉年华游戏，小摊贩兜售着热狗和棉花糖。当玩家抽中了幸运号码，奖品是：用球砸黑白通奸的“狗男女”。这样的场面将当时真实存在的社会形态夸张地表现了出来。克伦比亚城的创始人们将美国民族主义提升到令人晕眩的高度，对美国国父们的崇拜也提升到了宗教高度，他们倡导人种的纯正。

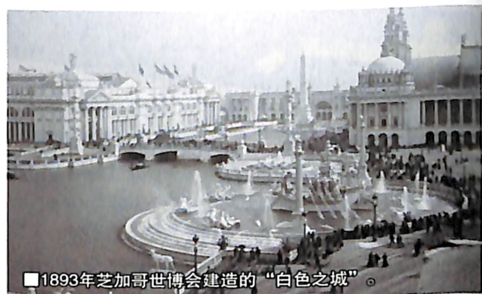
圣母院大学文化历史学家Gail Bederman认为，当年芝加哥世博会上大道乐园的人种展示，根本目的是让游园者明白“人种等级之分”，并在这种公然的种族歧视之上打上科学的记号。这些人种展示是由一些私人捐助者组织的，当时这些成功人士存在着“白人的负担”这样的观念，认为白人有着将有色人种“文明化”的职责，将之视为自己的崇高理念。这种人种阶级概念渗透于克伦比亚，那些白种人将异族人称为“有色人种”、“吃土豆的人”或者“东方人”，他们在游戏中大多是奴仆、劳工或者囚犯。最典型的是游戏中的一幅壁画：乔治·华盛顿手拿“十诫”与自由之钟，周遭是表情猥琐的各色人种，下面写着“提防外来游民是我们的神圣职责”。

在1904年的世博会上，西奥多·罗斯福总统政府就从菲律宾运来1200多人用于展示，当时美国刚刚在与西班牙的战争中胜利，抢占了菲律宾。在世博会上，那些菲律宾人穿上了各种职业的服装，表示处于文明的不同阶段，雷戴尔认为，当时对于他们进行展示的目的，是为了表示他们愿意成为建设大美利坚帝国的劳动工人。

肯·列文将历史上存在的种族歧视进行夸张化，用于营造克伦比亚城的反乌托邦氛围。这本是处于艺术渲染的目的，但是也不可避免地为今后的争议埋下了种子，以至于被形容为“白人的杀戮模拟器”。



■《生化奇兵 无限》游戏中的壁画之一


■1893年芝加哥世博会建造的“白色之城”。


■芝加哥世博会上的歌舞表演。

十四、

“大多数管理人员不知道我是如何工作的。他们以为是先把故事完全想好，然后才开始制作。其实《无限》的很多故事我到现在都没办法回答。因为我是很乐于改变的，有时候看到美工摆在桌上的一个小东西，我就会惊叹说，我的妈呀，一定要把这个写到剧本里去。”列文说。

在游戏制作过程中，改变的不止是故事细节，整个游戏的大框架都有可能改变。比如游戏中极其重要的怪物夜莺就是中途加入的，开发团队不得不为此将游戏中的很多地方进行了重构。这让2K的高层们十分不悦，他们需要的是能知道游戏的整个故事，而列文对他们说：“老兄，这我也不知道。”在列文最初给2K高层看的项目提案中，能够确定的只有“游戏发生在一个与世隔绝的地方，一个自给自足的反乌托邦”。就算是这个最基本的提案内容，列文也是老大不情愿地向高层们讲解。

《生化奇兵 无限》的开发过程中确实存在许多冲突，有时候是技术人员与设计人员的冲突，有时候是对于多人模式的争论。游戏在不断变化，将无关的内容一层层剥离，又一点点加入新东西。

在12月份的一档电视节目中，列文说：“‘《生化奇兵》系列’是我这辈子做过的最难的东西。有时候组里的人看到老前辈会很纳闷，心想‘这帮人真知道自己在做什么吗？’因为我们知道游戏制作的过程并不是完全都知道的，这是一个摸索的过程。”

列文的游戏开发基本理念传承自他的恩师道格·秋奇，过去十年来，他将这种理念充分融会贯通，形成了自己的风格。从《网络奇兵2》到《生化奇兵 无限》，列文将追求完美游戏的愿望推进到极致，而这种完美游戏概念是从数百甚至数千个被遗弃的构想中提炼而来。

Irrational的成功来自创意自由，而创意自由来自极其宽松的日期限制，这是其他大多数游戏开发商都做不到的。这也要感谢2K

Games 的耐心，以及他们对肯·列文的信任。

在游戏开发过程中的任何阶段，列文都有可能对游戏做出重大改动。可能是一整个关卡，可能是某个重要角色，也有可能是某个画面细节。去年夏天，列文才刚刚想到应该让玩家在游戏中扮演什么角色，以及如何开场。这导致游戏不得不做出大量重大改动。在游戏完工前的最后一刻，还有一些故事细节进行了修改。惟一不变的游戏的整体概念，这是整个工作室一起攀爬的奥林匹斯之巅。有些员工可以适应他的作风，也有一些人完全受不了。

Irrational 团队成员们经常开玩笑地谈到“肯的耳语”，指的是某些员工破译老板心中所想的才能。列文会提出一个整体概念，比如某某角色应该是怎样的，某某事件应该如何发展。然后美工各自领命将其做出来。接着列文会检查他们的工作，说“这为什么不是我想要的？”

十五、

过去一年来，很多高层员工悄然离开了 Irrational。列文对大家离去的原因心知肚明，非同寻常的游戏开发方式和不断修改的游戏制作方向让很多人不满。列文说：“我是那种慢工出细活的人，但团队里有些人受不了这样。

《生化奇兵 无限》的美术总监内特·威尔士（Nate Wells）应该是 Irrational 内部除了列文之外最有名的，他对于游戏中途大刀阔斧的改动就很怀疑。他和列文在 Finkton 这个地区的设定上就存在许多争议。Finkton 是游戏里的一个工业区，住着克伦比亚的工人和被放逐者。关卡设计师与美术团队花了很长时间做这个地区，威尔士亲自指挥美术风格，其灵感来自牙买加的贫民窟。所有住宅都是木制的，色彩斑斓，就像是那里的居民为了让沮丧的环境多一分生活情调。然后一排排的棚户一层叠一层，堆叠到高处。

列文对这个区域评估了许多次，然后在某一天让 Finkton 团队进行了试玩测试，列文发现整个关卡都有问题。贫民们就像住在一堆垃圾里，而他需要的是漂亮的场景，在克伦比亚这样一个空中之城，就算是穷人也应该是住在美丽的环境中。列文的判断是“这完全不行”，这个关卡必须取消掉。狂怒的威尔士决定辞职，随后加入了顽皮狗担任美术总监。

“在工作上我对很多人都很友好，”列文说。“但有时候没法不得罪人，如果你妥协了，就无法达到游戏的目标。”

《生化奇兵 无限》的剧情基本上都是肯·列文负责的，直到游戏开发后期，才聘请了前 Volition 工作室的德鲁·霍尔姆斯（Drew Holmes）帮忙。“我问他游戏编剧中最重要的一部分是什么，他说是要简短，所以我当场就把他聘用了。”

在霍尔姆斯之后，列文一下招聘了好几个编剧，组成了电视剧编剧小组一样的规模。他们经常开会，列文会抛出一些想法，然后编剧组讨论成型，再写成详细的剧本。霍尔姆斯说：“我很拼命地做事，每次都觉得这次他一定会喜欢。但他的答案总是‘这很明显啊，我猜你应该能把它改掉。’”

很多离开 Irrational 工作室的员工在离去多年之后又回来了，霍尔姆斯的良师益友乔丹·托马斯（Jordan Thomas）就在转去 2K Marin 之后又归来了。列文说：“很多年轻小伙和姑娘们其实是不知道自己想要什么，我会倾听，会让他们知道这扇门会为他们而开。”

十六、

虽然改动了无数次，走掉了许多人，但这一切都是值得的。列文说，在游戏开场部分，当你走出公园，第一次看到整座城市：“这就像看到了脑子里一直就有的画面，但比那更好，因为这些美工为之赋予了魔法。”

“我对自己想要什么非常清楚，但当我得到的时候，通常不会特别高兴，因为我会想做下一件事。我记得在《生化奇兵》一代出来之前，我说‘我只要我们能有一款游戏卖过 100 万套就够了’。结果《生化奇兵》卖了 500 多万套，那一天我也没见得有多高兴。我只是想起了一些人……”



《生化奇兵 无限》做完后，肯·列文又产生了那种淡淡的失落感。“那天星期五晚上，我开车回家。突然意识到，这是我作为一个日常《生化奇兵 无限》开发者身分的最后一次星期五晚上开车回家。这种感觉就像换了份工作，不知道未来路向何方。”

曾在好莱坞当过几年编剧的列文，如今闲暇时还会自己研究《生化奇兵》的电影版剧本。几年前 2K Games 曾准备与好莱坞合作拍摄电影版，并且预定由《加勒比海盗》的导演戈尔·维宾斯基执导。维宾斯基后来放弃了该项目，主要是财务原因，电影公司方面也不大愿意按导演计划的那样拍摄成 R 级片。



除了电影之外，列文也一直在思考其他平台上的《生化奇兵》。E3 展上他已经宣布会制作 PSV 版，平常他出差会随身携带 iPad、iPhone、3DS 和 PSV。列文说他从不旅游，这方面他妻子像圣人一样忍耐着他。但是他正准备改变这一现状。

“从爱达荷州的那次人生转折之后我就没真正休息过，我意识到退一步也许会是一次强有力的转型，我想我需要再这么做一次。我不说是一休息就不回来了，我只是大概需要停下来那么两三个星期。”

“我过于迷恋工作了，在我这个年龄还是很危险的，搞不好就突发心脏病一命呜呼了。更重要的是在创意上也需要一个喘息的空间。所以我需要的其实不是度假，而是一种洗涤，大脑的洗涤。”

虚拟世界的琳琅

50个游戏物品大搜罗

50 GAME ITEMS COLLECTION

武器装备 Weapons | 回复道具 Supply | 辅助工具 Aids | 象征物品 Symbolic items | 其它类 Other categories

在我们的身边围绕着各种各样的物品，它们的存在提升了生活的便利性和舒适度，让我们的生活更加斑斓。作为现实世界的延伸，游戏中也存在着大量物品，而且几乎都在每一款游戏中发挥着重要的作用。它可以是帮助玩家击退敌人的武器装备、挽救玩家于水火之中的回复道具、帮助玩家实现各种动作和目的的辅助工具，更是作为身份或者标志物的标识象征。作为《游戏·人》第50期，我们将为各位介绍游戏中标志性的50个物品，让我们以小窥大，一同感受游戏物品的变化和游戏业界的迅猛发展吧。

文 众编　统筹 时雨　美编 anubis

武器装备

在游戏中冲锋陷阵，怎么能缺少武器？武器通常分为战斗装备和保障装备。顾名思义，战斗装备就是在战斗中直接杀伤敌人有生力量，破坏敌人设施的手段。战斗装备可以简单分类为冷兵器、热兵器和战斗车辆等。比如弓、钢琴线、棒球棍等等都属于不利用火药、炸药等热能打击系统的冷兵器，双枪则是标准的热兵器了。保障装备则是为了有效使用战斗装备所必需的器材。除此之外，在游戏世界里还有一些很好玩的武器，这些武器在现实世界中都不以武器存在。例如在“《口袋妖怪》系列”世界中使用的精灵球、《零 红蝶》使用的射影机、路易使用的吸尘器等等，充分体现了游戏这个虚拟世界特有的幻想魅力。

[疣猪号]

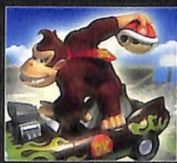
出处：《光环》系列



种类繁多的载具是“《光环》系列”的特征之一，如果要说哪种载具最具代表性，相信大部分士官长都会认为是疣猪号。虽然有个号字，但疣猪号指的是一种载具，它是UNSC地面部队的M12系列轻型战车的爱称。按照官方资料，它的最高时速可达125千米/小时，最远可以行驶790千米。疣猪号的用途很广，地形适应力强，还可以很方便地被鹈鹕号运载。疣猪号还有很多种类，主要的区别是车上搭载的武装，包括防空机关枪、三联火箭筒、轨道炮、火焰喷射器、小型导弹等等，其中最常见的种类还是搭载防空机关枪的版本。疣猪号出现在“《光环》系列”的每一作里，设计者往往还会为其设计专门的成就，例如《光环》初代HD版中大名鼎鼎的“永远别说不可能”，要求玩家在传奇难度下以剩余至少1分钟的成绩从最后一关脱出。而在最新的《光环4》中，当玩家在午夜12点时开着疣猪号从第二关的斜坡上腾空跃起时，就能解锁成就“午夜起飞”。

[乌龟壳]

出处：《马里奥赛车》系列



以陷害他人为目的的《马里奥赛车》因欢乐的游戏气氛、老少皆宜的难度受到众多玩家的喜爱。不过，相信其中最令人印象深刻的并不是形形色色的参赛选手和策划精心设计的隐藏通道，而是害得一堆玩家马前失蹄的乌龟壳吧？

在游戏中存在花花绿绿种类繁多的乌龟壳，这些龟壳不仅颜色不一，功能也各有特色——有自动追踪前面选手的红/蓝龟壳，还有直线行进但能碰墙反弹的绿龟壳。这些龟壳除了进攻外，玩家还能选择将其拖在身后起到防护作用，可谓是杀人越货必备良品。亲，不来一打龟壳吗？

[钢琴线]

出处 :《杀手 47》系列

严格来说，杀手 47 的招牌武器应该是性能优越、外观精致的 Silverballers，这是 47 号最顺手的武器，和 47 号的光头，以及黑西装红领带一起成为 47 号的醒目标志，不过，钢琴线在系列中的地位也是无可取代的。《杀手 47》的刺杀方式非常多样，其中最具挑战性的自然就是在多种限制的情况下拿到最高评价 Silent Assassin，然而，大多数情况下，拿到这个评价你可以不需要 Silverballers，但你不可以没有钢琴线。同时，钢琴线也是每个关卡默认配置的武器。



钢琴线原本就是不少杀手的秒人利器，因为它体积小、易携带、易隐藏、坚韧耐用，最关键的一点是，用钢琴线杀人不仅无声，而且基本不可能出现受害者血液喷射而出的情况。杀掉受害者是否有在现场残留下血迹是非常重要的，倘若在现场留下痕迹，之后巡逻到此的敌人会发现异常，并进而触发警报，这么一来完美潜入的整个进度都有可能被打乱。另外，《杀手 47》中经常出现被搜身的桥段，例如在今年年初发售的《杀手 47 高清合集》的三部作品中，被搜身是很常见的，绝大部分武器都会被搜出，因此我们不得不丢掉满身的武器，但惟独钢琴线可以保留，因为它是无法被发现的。

[弓]

出处 :《古墓丽影》

2013 年，《古墓丽影》迎来了新生，以往劳拉标志性的双枪在本作中的戏份被大幅削减。这么做的原因很简单，这是劳拉的首次冒险，那时的劳拉还是一个柔弱的小女生，一上来就用霸气双枪肯定与人物形象设定不符，而且在孤岛上貌似也没那么多子弹给你去耍双枪。

游戏名为“古墓丽影”，所以劳拉的探险总是跟古墓、尸体什么的脱不了关系，就连这次的新武器弓箭，都是从尸体上捡来的（初始弓箭）。在不少游戏或电影中，丛林与弓箭可以说是一对黄金搭档。由于是被困在了与世隔绝的孤岛上，因此相对而言材料更好获得的弓箭肯定是更好的选择，不仅箭矢可以从动物或敌人的身体上回收，而且还能无声杀敌，这对于身处险境的劳拉来说实在太重要了。

本作的末尾，劳拉获得了双枪，离开了孤岛，下一作中弓箭是否会再度登场我们还无法知晓，但偶尔有这么一次新鲜的尝试总是不错的。



[棒球棍]

出处 :《热血》系列

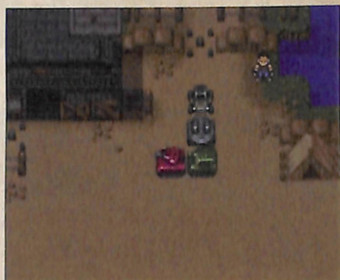
在 ACG 领域，棒球棍出现的场合大多数是作为武器而不是体育用品，使用的人群大多以学生为主，这是因为在校园的环境里棒球棍比较常见——特别是重视棒球运动的日本校园，再加上学生时期中二心理作祟，拿起棒球棍时感觉这是一把武器也是理所当然的。所以跟校园有关的游戏中，棒球棍经常作为武器出现。不知道大家是否还记得“《热血》系列”这个古老的游戏系列。这个主要以动作和体育竞技为主的系列在上世纪 80、90 年代颇受玩家欢迎。国夫、阿力等人不仅身手不凡，体育项目更是无所不能。特别是那些表面上是体育竞赛的游戏实际上是互相打个你死我活的大乱斗，过程相当欢乐。像《热血行进曲》、《热血物语》这些允许武器出现的游戏中又怎么少得了棒球棍登场呢。虽然动作只有普通的敲打和投掷两种，但有武器在手就能攻无不克，战无不胜——当然如果找不到棒球棍的话，垃圾桶、纸皮箱也有相同的效果。



[战车]

出处 :《重装机兵》系列

作为男人的浪漫，战车所特有的沧桑感勾起了许多人的热血魂。“《重装机兵》系列”正是以极富魅力的战车系统和荒凉的世界赢得不少玩家的喜爱。游戏的最大特色就在于人车双战系统，主角可以收集强大的装备组合成自己的战车，如何提高效率组合出最合适的装备则需要一番斟酌。战车装备分为六大类，有自己的专属底盘、炮筒、引擎、C 装置、主炮和装甲片，装备数量之多绝对能让玩家打造最个性的战车。配合上大破坏，世界污染、荒漠化和猎杀怪物的世界观主题，让不少玩家流连忘返。值得一提的是，系列中红狼之死给许多玩家极大的震撼，许多人还想出方法来回避红狼之死，可惜均未能如愿。战死沙场，也是男人的浪漫之一吧。



[吸尘器]

出处 :《路易鬼屋》系列

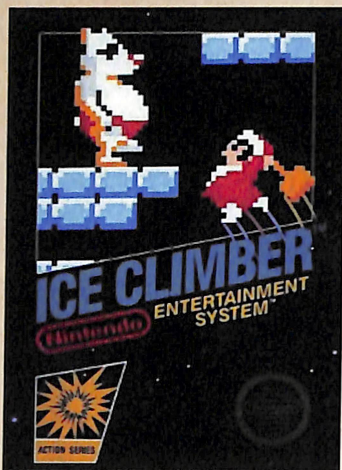
吸尘器以其高便利性作为不少家庭的必备，其实你有没发现，它也是具有高杀伤力的武器哦！不信？看看《路易鬼屋》就知道了。作为“《路易鬼屋》系列”的标志性物品，吸尘器不仅能以极大吸力将鬼怪吸收，还能利用它和场景进行互动以获取特殊的效果。看着鬼怪们以惊恐的表情逃离，真让人忍俊不禁，也不由得让人期待以后游戏业界会有《筷子杀手》、《炒锅危机》等使用大威力武器的游戏登场。这种取材于身边的东西很容易让玩家产生亲切感，这也是游戏就在身边的典型范例吧。



[锤子]

出处：《雪人兄弟》

雪人兄弟是一款相当有趣的游戏，在当时发售就有着不输给任何一款大作的高人气。玩家需要扮演一红一蓝的两个角色，依靠锤子击碎阻挡在道路的上方的冰块前进，玩家不仅能相互配合，还能相互陷害。而其中最具标志性的物品就是两个角色手中的大锤子了。跳跃、挥动大锤子，一连串的动作配合特有的音效，不由得就让人欢乐起来。而且本作的封面也相当帅气，雪人举起大锤子勇敢地面对敌人，比起后来者的《怪物猎人》，身为前辈的雪人帅爆了有没有？！



[双枪]

出处：《鬼泣》系列

其实双枪早在劳拉时代或者各种吴宇森电影中被用过多次了，不过神谷将大剑、双枪银发的组合打造成了一部跨时代的动作游戏标杆。从此双枪也成了鬼泣的代名词，那句但丁的“Time to go to work, guys!”深入人心。

“《鬼泣》系列”中双枪的名字是黑檀木与白象牙，来自一首歌曲的名字，象征钢琴上的黑白键。这两把半自动手枪原型取自M1911，可以将但丁的恶魔力量灌输并快速发射出去。游戏中体现的不明显，其实两把枪性能略有不同，右边的白象牙发射速度快，还有更快的上弹速度。而左边的黑檀木则在攻击距离方面略有所长。两把武器在把手上都雕刻着维多利亚的图案。双枪在游戏中多起到牵制敌人的作用，威力不高，但可以连续攻击维持评价，在变成魔人后威力倍增，是许多场战斗的制胜武器。有个值得一提的细节是这把武器在1代中只要按键速度够快，开枪的速度就能有多快，而到了2代中可以按住按键自动发射，但发射速度明显受到了限制，受到很多玩家的不满，到了3代之后加入了风格系统后，双枪更是能使出各种华丽无比的动作。在系列大换血的《鬼泣DMC》中，这把武器依然被保留，可见其在系列玩家心目中的地位。



[链锯突击步枪]

出处：《战争机器》系列

虽然是后现代的背景，但其实战争机器的武器设定显得略微落后，其中当属各种手摇的加特林最为明显。不过这些武器中无不体现出很强烈的金属质感，尤其是系列标志性的链锯枪，直扑游戏原意“战争齿轮”的主题。

链锯突击步枪原名Mark 2 Lancer Assault Rifle，是在刺刀突击步枪的基础上添加链锯改装而来，大大增强了稳定性，降低了后坐力，它的设计者是维安政府中的Adam Jonathon Fenix，也就是马库斯的父亲。

链锯枪是游戏中最为稳定的初级武器，没有特别强力的破坏力，但对于初学者来说足够稳定，提供足够多的子弹，让他们在掩体后可以稳稳地将敌人一网打尽。而链锯枪最大的特点在于其近战的链锯轰杀。链锯拉响转动后，其马达的轰鸣声能将兽族震慑至四处逃窜。近战将敌人直接各种截肢，十分宣泄解气。作为游戏中腥味最重的武器代表，锋利的链锯在兽族肉体上的搅动让每一个真爷们都开始血脉喷张。



[双链刃]

出处：“《战神》系列”

“《战神》系列”中从头至尾跟随奎爷的武器就是那把链刃，不知不觉中，这把双链刃便成了奎爷标志性的武器。虽然经过了数次升级 & 更名，但其整体外形与使用方式始终如一。这把武器最大的特色就是将奎爷那种血腥的“老子不依”性格全部释放出来，链刃不但在手持时刚猛无比，在释放后更能够远距离攻击，招式大开大合，收放中带有一种柔和美，体现了奎爷原本作为人类的另一面。在进行灌输后还能产生火焰效果。这种独一无二的使用方式与外形在多以刀、拳为主的动作游戏范围中显得尤为突出。



混沌之刃由阿瑞斯赠与那些他认为有价值的仆人，混沌之刃于黑暗的最深处——冥王海蒂斯所统治的世界中被打造，使用链刃是有代价的，其链上的刀片将永远烙印至使用者的前臂上。

按照故事线，奎爷在1代后期便将混沌之刃换成了雅典娜之刃，而在三代又再次进化成了放逐之刃（The Blades of Exile），我们已经不记得奎爷用利刃戳死了多少强大的对手，我们只记得这把武器的强大以及奎爷霸气的背影。

[时之匕首]

出处：《波斯王子》系列

你是否有想回到过去的冲动？去挽回自己做过的错误选择？时间操控相信是很多人梦寐以求的能力。来自《波斯王子》中的时之沙就拥有让时间倒退的能力。严格来说时之沙包含有一个巨大的时之沙漏和一把时之匕首，时之匕首拥有短暂倒退和限制的放慢能力，无数次将王子从深渊中拯救出来。而时之匕首还能开启时之沙漏，发动大范围的时间倒退能力。看到这，读者不由得羡慕起来了吧？但实际上时之沙是一把双刃剑，王子正是受到奸人的蛊惑用时之匕首开启时之沙漏。沙漏放出的时之沙吞噬了皇宫，所有人都被侵蚀变成了怪物。这是一切的悲剧的开端。即使最后一切恢复了原样，心爱的人也不记得王子的事情。这或许是获得强大能力的代价吧。



[键刃]

出处：《王国之心》系列

键刃是“《王国之心》系列”的独有原创武器，外形参考自钥匙的造型，在武器的前端呈向一侧凸起状，独特的握柄部分和精巧的吊坠设计都是键刃的专属特色。因为“《王国之心》系列”的主旨关键词就是“心”，键刃的存在意义不仅仅是战斗武器那么简单，更多的是代表着可以开启或封印心，显然，钥匙的外形要远远比普通的武器更切合游戏的主题，也更能深入人心。

制作组在设计键刃的外形时可说是不遗余力的，尽可能地让键刃上的元素与获得它时所处的世界或是人物能联系到一起，比如万圣节镇的键刃就是由南瓜头和蝙蝠组成，整体呈现黑色；爱丽丝梦游仙境的键刃则是扑克牌的主题；从里昂处获得的键刃上是象征其身分的狮子标志；从克劳德手里获得的键刃，吊坠部分是陆行鸟，因为在《FF Ⅶ》中克劳德的头发经常会被玩家们调侃说是陆行鸟头。正是因为有着制作组的努力，才会让键刃在粉丝心中拥有难以取代的地位，也为SE之后推出周边“骗钱”打下了坚实稳固的基础……



[射影机]

出处：《零》系列

真正的恐怖是什么？不是让你在看到怨灵后惨叫着落荒而逃，而是你明明知道前方站着的是怎样的不祥之物，你却还要强迫自己艰难地迈出脚步，一步步拉近两者之间的距离，只有通过这样，才能彻底将不祥之物净化，让其回到原本该去的净土。感谢《零》系列”的制作者，设计出了射影机这个“反人类”的武器，让恐怖感重回玩家的心中。

自从西方发明了照相机并传到东洋之后，无论是在我国，还是在日本，都流传着照相机会夺走拍摄对象灵魂这一说辞，这个在当今看来略显可笑的观点却是射影机诞生的基石。原本制作组也曾经考虑过其他武器，比如破魔箭、咒符之类的，但这些都属于“远程武器”，玩家大可以站在离怨灵很远的地方进行攻击，或是利用空间的优势和怨灵打移动战，这样自然谈不上有什么恐怖感。但射影机的原理却与上述所说截然相反，玩家需要尽可能地拉近自己与怨灵之间的距离才能获得最大的攻击效果，假如错过了最佳攻击时机，那么接下来等待自己的必然是怨灵的无影摧花毒手了。通过狭小的取景框捕捉怨灵的行动，连他们那恐怖的面容都看得一清二楚，假如遇到移动速度较快的怨灵，一不小心就会失去他的身影，慌忙摇动射影机再去寻找，反倒是忙中出错，类似的经历想必玩家们都曾经体会过吧？

“《零》系列”和射影机的出现让日式恐怖游戏重获新生，也让许多走入创作瓶颈的游戏设计者们茅塞顿开。各种类似的武器也迎刃而生，比如手机。不过这种照猫画虎的创意是无法超越“《零》系列”所带来的震撼的，只是在制作组被任天堂“收买”之后，“《零》系列”的新作又将走向何方呢？



[精灵球]

出处：《口袋妖怪》系列

精灵球又称为妖怪球（モンスターボール），即使是体型最大的吼鲸王和最重的古拉顿都可以收纳进去，精灵球本身的重量也相当的轻，携带起来非常方便，另一方面呆在精灵球里的口袋妖怪也会觉得非常舒适。把它划分在武器类别是因为这是身为训练师最大的武器了，只有利用精灵球才能捕捉更多的精灵加入战斗。最早的精灵球出现于游戏中的城都地区，在那里生长的圆柑果实被一切为二，清理干净并装上特殊的装置而制作成精灵球。现在训练家使用的精灵球大都由希鲁夫公司和得文制造股份有限公司生产，也还有一些训练家使用桧皮镇的圆柑果实制作的精灵球。用不同颜色的圆柑果实制造出来的精灵球有不同效果，而用混合金属做的精灵球也有许多功能，最常见的红白色精灵球就具有一般的捕捉功能。训练员可因应情况，选用不同的精灵球以提高捕获率。而有部分精灵球持有特殊的能力，大多用来捕捉一些特别的口袋妖怪，另一部分精灵球则是专为某场地或活动而特别制造，不少地区的捉虫大会专用球就是一个好例子。



[鞭子]

出处：《恶魔城》系列

说到鞭子，相信没有人会不想到《恶魔城》。的确，鞭子就像系列的象征一般给人留下深刻的印象。



不少玩家对这条被贝尔蒙特家族世代相传的“Vampire Killer（吸血鬼杀手）”产生了一个很单纯的疑问，为什么鞭子能杀死吸血鬼。这里让我们简单地回溯一下吸血鬼杀手诞生的来龙去脉。初代的故事发生在十字军东征时期，东欧突然出现了吸血鬼的部下骚扰村民，同时里昂的未婚妻莎拉被吸血鬼沃尔特掠走。里昂为救恋人放弃了骑士身份，前往沃尔特隐居的森林，在那里他得到了炼金术士甘道夫的帮助并得到了精炼的除魔鞭，只不过里昂发觉鞭子对沃尔特毫无作用。沃尔特把莎拉还给了里昂，并约他再次决斗。里昂发现莎拉已经被沃尔特吸过血

变成了吸血鬼，甘道夫告诉里昂，一般的武器对沃尔特无效，要想破除他的结界，就必须用吸血鬼的血对鞭子进行新的精练。莎拉暗中听到二人的谈话，毅然决定牺牲自己以帮助里昂对付吸血鬼，使更多的人免除受害的命运。悲伤的里昂杀死了莎拉，用她的血为圣鞭进行了祭祀，于是能够彻底消灭吸血鬼的圣鞭"Vampire Killer"诞生了。这便是这一条承载着无尽的爱与恨，由血与泪交织而成的圣鞭由来。

[手枪]

出处：《女神异闻录 3》

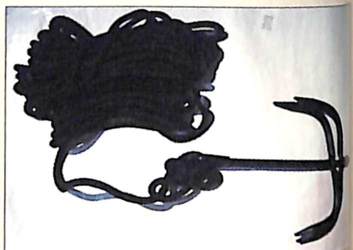


常规的手枪是一种单手握持瞄准射击或本能射击的短枪管武器，通常为指挥员和特种兵随身携带，用在 50 米近程内自我防卫和突袭敌人，它能以其火力杀伤近距离内的有生目标。而这里要说的并非传统意义上的手枪，而是《女神异闻录3》中造型像手枪一样的召唤器。该手枪的内部其实并没有子弹，人在向自己头部开枪时潜意识中会产生"恐惧"，而和这种恐惧对抗的意志便是 Persona（官方翻译为人格面具）。游戏中拥有人格面具的角色们便是用手枪朝着自己脑门射击的方法来实现召唤。通过这个例子，我们可以得知只要打破常规性和局限性并且发挥想象力，那么手枪和其他道具的用途并不是惟一的。

[勾爪]

出处：《天诛》、《忍道》系列

勾爪无论在外形还是用途上都可以说是千奇百怪，在《天诛》系列"里，它是主角们用来飞檐走壁的得力助手。勾爪的构造极其简单，坚韧的绳子捆绑着铁制的反爪，初代中勾爪的使用并没有太多的限制，玩家就算对着光滑的墙面使用勾爪，主角们也能以违反物理规则的动作飞跃到墙面上。也许是因为过于"夸张"，续作将勾爪设定为只能对着墙头或者建筑的边缘使用，此举虽然让游戏真实了不少，但行动方面受到了不少的限制，随后勾爪在游戏中的地位逐渐下降，到了系列的第四部作品，勾爪直接被取消了。相比之下，《忍道》系列"中的勾爪就更加"天马行空"，除了可以对着任何平面使用外，还无需进入主视角手动调整使用的落点，可以说是居家旅行、杀人越货的必备神器，用来跑路的效果更是一流，如此好用的勾爪，你不来一发么？



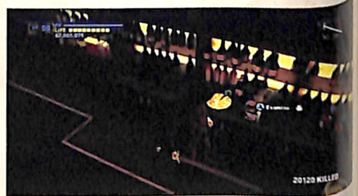
回复道具

没血没魔法值怎么办？回复道具帮你忙。回复道具在游戏中扮演着相当重要的作用，不仅有回复HP，MP值的道具存在，还有提升能力等特殊效果。在"《工作室》系列"中，调和道具更是作为主要乐趣之一。而且在一些游戏的设定中，料理系统也作为系统关键要素，看来吃货果然是全球的主题呢。

[食物搅拌机]

出处：《丧尸围城》系列

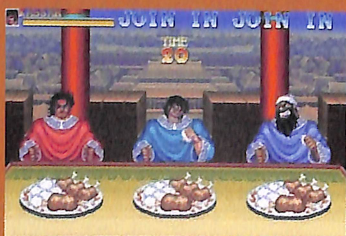
混合饮料在《丧尸围城》系列"称得上是奇葩一般的存在。它的制作原理非常简单，只要找到分布于各大商场的食物搅拌机，并将两种食物放进去，在搅拌完成之后就会出现一种混合饮料。混合饮料的效果非常夸张，回复 HP 只是其最普通的功效，想赶时间？来瓶加速剂吧，1 分钟移动速度变为三倍，知道博尔特是怎么赢的了吧？怕被丧尸围死？赶紧制作止痛剂，1 分钟受到全部伤害减半；即使这样还是怕死？那就来一瓶兴奋剂，效果是 10 秒钟的完全无敌；想不受丧尸侵扰，就来一瓶驱尸剂；如果想多杀点丧尸赚经验，就来一瓶尸见喜。更神奇的是还有让主人公可以吐火的喷火饮料，这得辣到什么程度才能实现啊？游戏中细致地设定了数百种配方，要想全部记下来是不可能的，不过基本上记住传统的几种就可以横行尸城了，很快你就会发现，在尸城里除了混合饮料外，其他一切都是浮云！



[包子]

出处：《真・三国无双》系列

包子作为最广为人知的中国食物，出现在各种以中国为题材的游戏中。"《真・三国无双》系列"中的包子非常重要，普通的包子是游戏中最常见的回复道具，而小笼包则是拥有的增加体力上限的神奇作用。但是！这里有一个巨大的问题！那就是在三国时代包子还没有发明呢！根据民间传说，馒头的发明人是诸葛亮，当年平定南蛮后，他改变了南蛮人杀活人祭祀的血腥风俗，改为以馒头来当供品。后来的《三国演义》也采用了这种说法。而最早的馒头无论是否有馅都称为馒头，到了后来才细分出有馅（包子）和无馅（馒头）这两种。由此可见，馒头最早出现的时间是七擒孟获之后，而包子还要更晚，有可能整个三国时期都没有出现。而在"《真・三国无双》系列"中从最早的黄巾起义开始就有包子出现，可谓大错特错喽！



[POTION]

出处 :《最终幻想》系列

POTION是众多幻想RPG中必定会出现的道具，一般翻译为魔法药。在《最终幻想》系列"中，POTIONS始终以最初的回复道具出现，在游戏初期玩家缺乏回复手段的时候，可以切实有效地治愈玩家受损的HP。虽然到了后期，POTION的回复量远远不能赶上玩家的HP最大值，但很多作品中都会为POTION设定升级系统，例如用N个POTION升级为1个HI POTION，或是直接用一定数量的POTION变化为其他道具等等。不过，我们选择POTION而不是其他道具作为《最终幻想》系列"象征的最大原因，还是因为Square Enix出过一系列的实体POTION饮料。官方都要如此力推了，我们当然也要配合一下。有不少FF迷还专门飘洋过海买了一箱回来，据说这玩意儿看起来像脉动，喝起来还不如脉动。不过俗话说"是药三分苦"，本来大家也没指望这东西能好喝就是了……



[能源罐]

出处 :《洛克人》系列

说起《洛克人》系列"的代表物品，或许大多玩家都会想到主角使用的洛克炮。不过这里笔者倒是对另一个"深藏功与名"的物品情有独钟——那便是能源罐！

《洛克人》作为一款以高难度著称的动作游戏，自从FC时代登场起，超高的难度便让玩家叫苦不迭，不过其中一个名为能源罐的物品却拯救了这些玩家。游戏中的能源罐分为回复体力的E罐和恢复特殊武器的W罐，在部分作品中还有更为强大的M罐，实在是上战场必备之物。近期虽然"《洛克人》系列"没有推出新作，但Capcom为了纪念这一伟大的作品，还发售过E罐为主题的运动饮料。

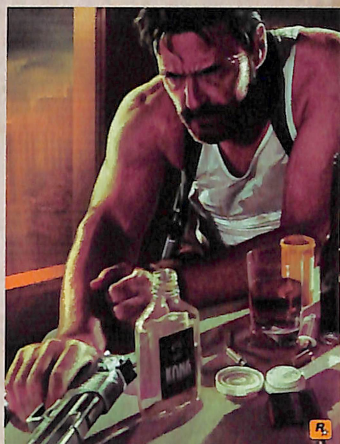


[止痛药]

出处 :《马克斯·佩恩》系列

老马是一个嗑止痛药磕出超能力来的普通人，止痛药并不是他的必备药品，而是随身携带的零食。以前，当老马还只是小马哥的时候，吃止痛药是为了更好地执行任务，有那么一点身不由己的感觉。谁知天有不测风云，马克斯一夜之间就家破人亡，遭受打击的他沉溺于酒精，止痛药就变得越发必不可少。

止痛药在游戏中原本只是扮演回复药的角色，制作小组为了要让这个回复药的名字显得稍微有个性一点，于是就把这回复药变成了止痛药，考虑到止痛药可以随身携带并即时止痛，因此这个设定也是非常合理的。拥有了"子弹时间"能力的马克斯·佩恩变得非常神勇，但并非不死之身，特别是在如今不少游戏主角都拥有"先眼球充血，再自动回复"的神力时，苦苦依赖止痛药的老马反而显得脆弱，止痛药吃完了就会陷入极大的危机中，再中弹就是死路一条了，这也是不少西方玩家抱怨本作的原因之一。很多人都被自动回复给惯坏了，再这么下去，某一天老马可能就要失去自己最忠实的伙伴了。



[蘑菇]

出处 :《马里奥》系列

在游戏界，这是一个近乎人所共知的传说。某个带着红色帽子的矮小水管工，只要吃下一种红色蘑菇之后就会瞬间变成高富……帅不帅这项我还是保留意见吧。身为玩家你可能没玩过游戏，也不可能没听过这个传说。在拯救公主的路上，蘑菇对马里奥大叔来说有着重要意义，除了上面提到的红色蘑菇之外，还有吃了就能死而复生的绿色蘑菇。随着系列的演变，蘑菇还衍生出很多亚种出来，比如个头超大，吃了之后会变成能拆墙巨人的巨大化蘑菇，以及蓝色的小不点，吃了之后人也会跟着变小到像蚂蚁那样的缩小蘑菇等。至于蘑菇为什么有这种功效？这个问题恐怕除了伟大的生物学家（兼哲学家）宫本茂先生之外无人能解答了。但毫无疑问，各种蘑菇是"《马里奥》系列"最具象征意义的道具之一。



[炼金釜]

出处 :《工作室》系列

炼金术作为《工作室》系列"的主题，炼金釜自然是至关重要的道具。如果你认为这个釜顶多就是搞点味道奇怪的药或者偶尔来一发爆炸那就大错特错了。无论食物还是武器炸药，甚至大件的建筑部件都能通过这个小小的炼金釜制作出来。当然这是一个黑过程……我们顶多只能看到炼金术士们将各种不沾边的奇怪东西放进去，然后不断的拿着魔杖搅拌。要是过了几天都没爆炸，我们就能看到成品出来了。至于这段时间内釜里面发生了什么事？在炼金术已经失传的现代恐怕是个无人能解开的谜题了吧。



[果冻]

出处：《传说》系列

“《传说》系列”对于果冻的执着，恰似“《勇者斗恶龙》系列”中对史莱姆的延续。从第一作的《幻想传说》以来，“《传说》系列”一直将果冻作为基本的回复道具，比如苹果果冻能回复30%的HP、橙子果冻能回复30%的TP、混合果冻能回复HP和TP各30%等。在初期，果冻可谓是居家必备、杀人于无形的良品。同时，系列制作人还有一个很重口味的恶趣味，马桶果冻！掀开马桶盖可以找到果冻，虽然依旧可以在战斗中使用，但是细思极恐。

凯伊路：“我没血了。莉亚拉，快帮我回复！”

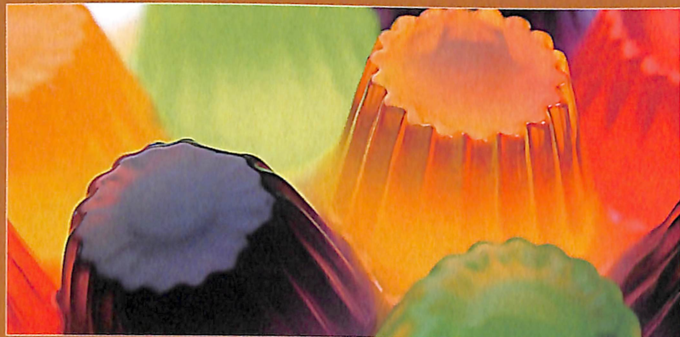
莉亚拉：“我没TP了，你吃下刚才的果冻吧！”

凯伊路：“那可是在马桶得到的！”

莉亚拉：“那又咋样。”

凯伊路：“啊啊啊啊，秘奥义，斩空天翔剑！”

于是在马桶果冻的威力下，凯伊路学会了秘奥义，可喜可贺。



[水]

出处：《绝体绝命都市》系列

平坦的街道、高耸的大厦、来来往往的行人，当你现在眼前觉得理所当然的一切，在一瞬间毁于地震、海啸等自然灾害中，你还能保持住自我吗？绝体绝命都市就是一款以模拟真实地震、海啸等自然灾害为卖点的游戏，无论是崩塌的建筑物，还是灾害中人们混乱的精神状态，都一一还原于真实。在这种绝境中，最重要的就是要保住自我的意识清醒，思考如何才能在灾难中活下去。

“要活下去！”，在你排除各种危险脱离了摇摇欲坠的建筑物、来到宽敞的空地后，你接下来需要的就是要确保生存物资。而其中最重要的就是：水。水是生命之源，有了水，即使几天不吃东西，人体依然能保持正常的机能。在绝体绝命都市中，除了传统动作冒险游戏中必有的HP体力值外，还创新地加入了一条水量值。游戏中主角步行、跑步、攀爬、举起重物等一切与行动有关系的举动都会消耗水量条，当长时间不补充水份，主角就会开始进入“缺水”状态，游戏画面会开始变得模糊，让玩家感觉到主角（自己）的意识、自己的生命正在慢慢消逝的紧迫感与恐惧感。除了画面外，游戏中主角的行动也会受到影响：跑步缓慢、无力攀爬等，本来能够脱险的，都因为行动迟缓而卷入余震死亡。寻找水源、确保水充足无疑成了通关这款游戏的最重要一点。事实上，玩家需要储存游戏进度，也需要去寻找水源，因为水源就是这个游戏的储存点。而路上发现的空瓶等物件，将会是很好的储备水道具。用瓶子装好水后就可以带着储备水行动，不仅可以确保自己的生命，还可以救助灾难中的幸存者，这也体现了游戏开发组的“即使在灾难中也不要舍弃自己的人性”的开发意愿。

这款游戏因为某些原因，续作遥遥无期。但作为一款教给玩家灾难中求生知识的游戏，还是希望系列新作能出现。它不仅是款好玩的游戏，还告诉了玩家们：生命的可贵。

辅助工具

除去最重要的武器和吃货必备的回复道具之外，还有一类工具在游戏中发挥着重要的作用。有些是为某些不跳楼会死星人准备，如草堆；有些则是让我们的游戏生活变得更加美好的工具，例如农具和烤肉架，有一些兼具实用性和卖萌的，例如纸箱。虽然这一类道具并不是最重要的，但是失去它们也会失去游戏的精髓。

[草堆]

出处：《刺客信条》系列

如果有人问你，“《刺客信条》系列”的招牌动作是什么，你肯定会毫不犹豫地回答信念之跳。但如果有人问你，该系列的招牌物品是什么，你的脑海中可能会闪过这些名词：袖剑、旗子、羽毛、披风、铠甲等，但实际上，这些物品在系列中的作用都不能和一种物品相比，那就是草堆。不要看草堆不起眼，如果没有它来发挥缓冲减震的作用，刺客一族将活不过加入刺客的“入学典礼”。

说起草堆诞生的目的，自然是为了让“信念之跳”这个元素显得比较真实（注意我说的是“比较”真实），刺客们在空中张开双臂，像展翅的苍鹰，但刺客毕竟是人不是鹰，落下去要是没个东西接着，实在是说不过去。历代的《刺客》作品中，都绝对有草堆存在，草堆的功能和种类也随着系列的发展变得多样化。除了最为重要的缓冲作用外，初代的草堆就只能充当隐藏点，之后的Ezio和康纳开始利用草堆来杀人藏尸。曾经的草堆大部分就是放置在地上的一堆，后来开始频繁出现停靠着的稻草车，发展到三代居然有移动稻草车出现，只要康师傅看得准，就可以肆无忌惮地跳进路过的稻草车里，而且车夫也绝对不会发现你的存在。除了干草堆外树叶堆后来也有戏份。

只要有草堆，无论多高都摔不死吗？在《刺客信条》的世界确是如此（除非你自己跳歪了），但现实世界中可不是这样，刺客们那是受过专业训练的特技演员，好奇心强烈的小朋友们千万不要模仿哦！



■每一次信念之跳的下方，都有一个草堆。

[眼镜]

出处：《女神异闻录4》

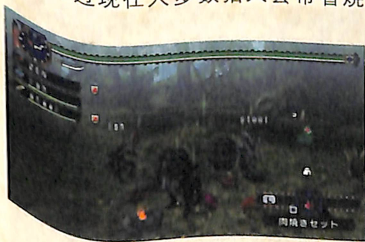
眼镜，这个在日常生活中随处可见的物品在游戏世界中反而并不多见，就算登场也是被一些型男靓女戴着装13。不过在《女神异闻录4》中，眼镜却大放异彩，这也得益于《女神异闻录4》的设定。当主角一行人进入电视中的世界之后，若不带上库玛特制的眼镜，其视野会受到限制，从而在战斗中处于被动。值得一提的是，眼镜除了能让主角们发挥出原有实力外，确实起到了美化作用，像天城雪子等女性角色尤其如此，让人不得不感慨"人靠衣装"啊！



[烤肉架]

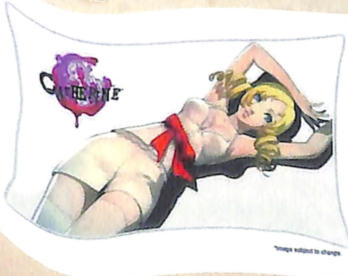
出处：《怪物猎人》系列

"狩猎生活"向来是《怪物猎人》系列"的一大主题。除了与同伴齐心协力挑战大型怪物之外，享受悠闲野外探险之旅也是系列的乐趣之一。所以哪怕对于纯粹追求刺激的玩家来说很繁琐，但作为悠闲生活的重要体现，采集、挖矿之类的要素还是历代都少不了的，相关的道具里面，最具代表性的非烤肉架莫属。首先，猎人在野外生存会消耗体力，进食是恢复体力的惟一途径，那么炊具自然必不可少，否则遇到凶恶怪物时将会无法应战（只不过现在大多数猎人会带着烧好的熟肉出去，而这些肉都是事先让自家猫咪烧好的）。其次，烤肉这个过程也是狩猎生活的一种体现，试想想，在大自然的怀抱下，边欣赏着自然美景，边哼着悠扬的旋律转动着烤肉架，鼻子仿佛闻到了烤肉的鲜美气味，这是何等轻松惬意的生活啊。而且随着越来越多玩家加入猎人的行列，一些修行到达了一定境界的高端猎人更是喜欢在难以理解的场合烤肉，比如陷入困境的同伴旁边、龙车的前方、甚至炎王龙的粉尘爆破空隙之间……可以说，烤肉架对猎人来说，其象征意义已经远远超过了原本的作用了。所以，我们若要证明自己是猎人，不是扛起大剑太刀或者别的什么武器（因为拿武器的职业多了去了），而是任何场合，任何情况都能从容不迫地坐在地上，边哼着调子边转动手上的烤肉架。



[枕头]

出处：《凯瑟琳》



枕头作为一种睡眠工具，一般而言是带给人类舒适的一种象征。但某个人可不这么想，对，他就是《凯瑟琳》里的男主人公。自从为了逃避女友的结婚请求而遇上凯瑟琳之后，每个晚上都会坠入到恶梦当中。不仅每天晚上要抱着枕头逃避追杀，白天还要面对各方的压力。但也正是这一段时间，让他理清了思绪选择今后的路。是代替枕头躺进凯瑟琳或者女友的胸怀，还是抱着印有美少女图案的枕头孤独一生？全凭玩家的选择。作为游戏的重要道具，主人公获得后能获得一次重来的机会，也作为主要意象之一，枕头代表了不少含义，例如游戏中描述的是上班族为对象的角色，影响上班族最大的生理问题莫过于睡眠了。而且游戏的主人公是在睡眠时遭遇袭击，自身变成羊也取有"沉默的羔羊"的意思。可以说枕头的存在不仅仅是为了展示主人公在逃跑时的狼狈而设。或者正是这些细节引起了不少玩家的共鸣，《凯瑟琳》取得了不俗的销量。

[捕虫网]

出处：《我的暑假》系列

说起夏天，不知道各位读者会想起什么呢？对于广大学生党来说，暑假肯定能列入其中之一吧。作为学生时代最长的假期，肯定不能荒废。约上三五好友到野外去玩吧！可惜随着现代城市速度的加快，一些好玩的项目也变得具有局限性。没关系，我们一起到游戏中寻找。《我的暑假》就是这样的一款游戏，作为一款休闲的游戏，它没有其他游戏的战斗系统，没有与其他人的勾心斗角，有的只是一个美好的假期。捕虫、做标本、虫相扑、钓鱼、潜水、收集瓶盖还有绘日记，这些都是必备的休闲项目。各种夏日节日也是少不了的。游戏最大的乐趣就是操作主角，带上捕虫网到树林中抓虫。无论是独角仙还是蝴蝶，你都能靠着那小小的捕虫网将它们添加到自己的收集当中。收集后还能做成标本，或者抓上几只好斗的虫和朋友来上几场虫相扑。可惜随着游戏开发成本的不断提高，开发商也变得更加急功近利，类似这样的游戏也在渐渐地淡出玩家的视线，确实让人遗憾。

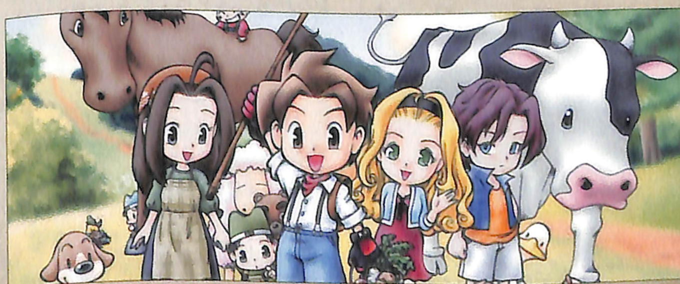


[农具]

出处：《牧场物语》系列

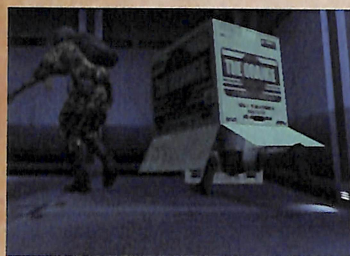
"锄禾日当午，汗滴禾下土。谁知盘中餐，粒粒皆辛苦。"，这首唐代诗人李绅所写的《悯农》相信几乎所有的读者都听说过吧？不过对于生活在城市中的孩童来说，很难体验到这种日出而作，日落而息的田园生活。好在MMV的《牧场物语》系列"在一定程度上弥补了这一遗憾。

在游戏中，玩家往往要扮演一个农场主人，通过自己的努力让一个面临荒废的农场重新变得生机勃勃。这其中最艰难的部分便是利用镰刀、锄头、水壶等各式农具和大地"战斗"了。在开荒的时候，玩家需要锄去杂草、砸碎石头、耕出能播下种子的良田，一步一个脚印，而其中的艰辛，相信只有实际玩过的玩家才会理解吧？



[纸箱]

出处：《潜龙谍影》系列



众所周知，“《潜龙谍影》系列”中的每一部作品，表面上看都是那种题材厚重、叙事严谨的正剧，但在细节上，作为主创的小岛组这帮家伙，每次都能极尽恶搞之能事，各种趣味设定或小道具比比皆是，而其中，几乎贯穿整个游戏系列的纸箱，绝对算得上是最具代表性的一款。这个表面上看起来平淡无奇的纸板包装箱，可以让包括大首领、斯内克以及雷电等主角们获得很好的伪装，而当主角试图顶着它行动时，这只仿佛长了双腿的纸板箱顿时变得憨态可掬起来。更有趣的是，如果不慎被发现，前一秒还满脸凝重的伟大特工，此刻顶着箱子摇摇晃晃地狼狈逃窜，身后是荷枪实弹的追兵呼朋引伴地过来围追堵截，这种前后对比带来的喜剧效果，实在是令人捧腹。严肃正剧表像下的恶搞大杂烩，这是《潜龙谍影》给玩家带来的实际感受，而纸箱这一道具，恰到好处地集中体现了这一特征。相信也正是考虑到这一点，去年举办的系列 25 周年纪念活动，便选用了“箱中人”的经典图案作 logo。

[秘传忍法书]

出处：《闪乱神乐》系列

按照剧情上的设定，秘传忍法书是记载了少女忍者们所使用的忍法，虽然书本身跟发动忍转身或者秘传忍法没什么直接关系，但是那本书对她们来说是非常重要的机密，不能落到别人——特别是敌对势力忍者的手上，所以必须随身携带，一般是收在乳沟里面，理由不明（个人推测是防止衣服坏掉的时候忍法书会掉出来）。初代两作的剧情也是围绕着争夺“超秘传忍法书”而展开的，除了能学会超强的忍法之外，似乎还隐藏着别的秘密。而实际游戏中，这种忍法书几乎随处可见，箱子里面、各种杂物里面等等。主要作用就是增加一格忍法槽，好让角色能够使用忍转身或者发动秘传忍法（相当于必杀技）。这样的道具在网战模式中也随处可见，虽然偷偷去拿的行为有点违背体育精神，但如果想提高网战的成绩，对每个场地的忍法书位置还是得心里有数。



象征物品

有一类物品并不设计具体的用途，但通过这些具体形象，我们可以感受到某种抽象的概念和情感。比如“《如龙》系列”的纹身透露的黑帮义气，“《逆转裁判》系列”中的律师纹章透露出的职业精神等等。又或者透过这些形象我们可以透过联想到某款游戏或者某个瞬间，例如看到纸鹤就想起《暴雨》，看到夏天斑斓的树影就想起《心跳回忆》中告白的瞬间等。优秀的象征物品是游戏品牌的成功要素之一。

[香蕉]

出处：《大金刚》系列

如同蘑菇会让玩家想起《马里奥》，香蕉也会让老玩家情不自禁地和任天堂的另一部经典游戏“《大金刚》系列”联系在一起。作为一种猿类生物，大金刚自然对香蕉这种亚热带盛产的水果十分偏爱。在 1994 年推出的《超级大金刚》中，大金刚甚至为了夺回被占领的香蕉和土地，与冷血的爬行动物之王 King K Rool 大战一场，足以看出它对香蕉的喜爱之情。而在游戏中香蕉也十分重要，玩家不仅能通过收集一定的香蕉获得 1UP 的奖励，在部分作品中香蕉还能当做货币使用。

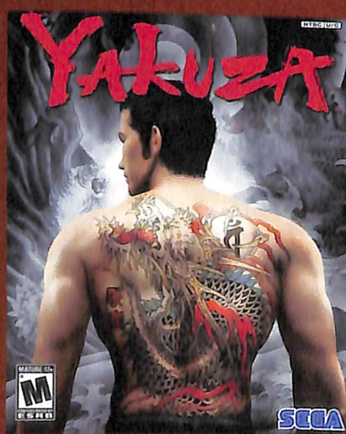


[纹身]

出处：《如龙》系列

《如龙》的世界里有不少铁血真汉子，这些真汉子们大多都有一个共同点，那就是喜欢纹身（不应该是喜欢脱衣服吗？）。好吧，其实脱衣服也算是其中的一个共同点，不过脱衣很明显是为了晒纹身，所以说到底纹身才是根本原因。

黑帮有不少标志性的特征，纹身也算是其中一种。从小开始，我们见识到纹身大部分是在电视上，那些黑帮成员或罪犯什么的经常都会有纹身，久而久之就会产生一种“有纹身的都是坏人”的想法。黑帮也好，罪犯也罢，在角色设定时要想直观的表现他们的杀气，除了发型和穿着，最直观的就是用纹身来表达。《如龙》的世界对黑帮的刻画相对真实，纹身艺术在其中被表现得淋漓尽致，每个主要角色身上的纹身都具有标志性，脱衣的瞬间，一股气场瞬间爆发了出来。



说到纹身与角色之间的联系和记忆度，肯定是初代最高，不管是桐生的龙还是锦山的鲤，都给玩家们留下了深刻的印象，而桐生用纹身照片来找由美那段剧情，想必不少玩家至今记忆犹新。以后续作中的主要角色大部分都有华丽纹身（黑帮成员），但玩家们多少有些审美疲劳，再加上桐生一马、乡田龙司、真岛吾朗几位老前辈光芒闪耀，力压新人，因此他们身上纹身的关注度比前辈们可是差远了。

[狼头项链]

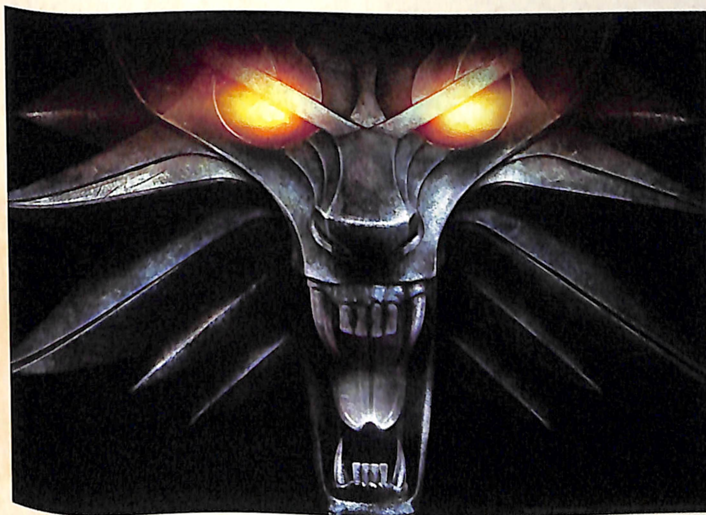
出处：《巫师》系列

从剧情上来说，狼头项链就是故事中的狩魔猎人们的身分标志，只要看到这个项链和那双不属于人类的瞳孔，哪怕是再愚蠢的乡巴佬也会知道自己遇见了一个以屠杀魔怪维生的猎手。

但这个项链并非只是像警察的徽章和律师的勋章般地用于表明身分，还有着实际用途，它被施加了神奇的魔法，拥有了探测魔物或魔法能量的功能，通过特殊的技法——在游戏中则是调整模式，玩家操纵的狩魔猎人杰洛特可以发现那些隐藏在场景中的魔物，又或是寻找在荒郊野外的魔力源泉，获得额外的增益。

而在《巫师2 王国刺客》中，随着时代的进步，开发商CD Projekt也为狼头项链赋予了更为新潮的功能，那就是范围侦测能力，玩家只要按键启动项链，就会产生一个以杰洛特为中心扩散的侦测环，如果四周存在魔力源和怪物，则会被短暂高亮标记，方便玩家辨认。

当然，比起游戏中的种种功能，狼头项链还有一个最为重要的意义，那就是成为《巫师》系列"的标志，比起杰洛特那张反主角传统的狰狞面孔，这个表示着他身分的饰物才真正地代表了《巫师》在游戏玩家心目中的符号。



[纸鹤]

出处：《暴雨》

暴雨天、失踪的孩子和现场留下的纸鹤，构成了《暴雨》基本的案发现场。犯人每次在掳走孩子都会在现场留下一只折纸，这也是游戏的主要意象，游戏更是直接在游戏封面上设计上纸鹤，也难怪国内有人翻译成《折纸杀人魔》了。作为折纸中的代表，纸鹤代表的是许愿和和平，将美好的意境放在一个悲剧的环境里，更添加了几分悲凉的意味，孩子代表的是天真和浪漫，代表的是一种希望，更体现出凶手的残酷。作为贯穿全篇的线索，这也与凶手的杀人动机和身世有关。待到结局真相揭露的时候，玩家会惊觉这一线索的巧妙之处。为游戏设立线索，是很多游戏的流行要素。例如《黑色洛城》每一个案件都会有贯穿始终的主要线索，许多游戏也会引入物品作为系列特征。



[传说之树]

出处：《心跳回忆》系列

"只要在传说之树下表白，双方就能获得一辈子的幸福"。在光辉高中流传着这样的一个传说，这也成为玩家在游戏中的最主要目标。作为恋爱育成游戏的奠基者，《心跳回忆》开创了一个全新的游戏模式，恋爱育成游戏从那时候起风靡起来。作为游戏中的标识，传说之树带给玩家的不仅仅只是一个传说，更是与相爱的人一起结合的梦想。伴随游戏的成功，标识也作为系列传统保留下来，从"传说之钟"，"传说的坂道"到"传说之树"的回归。可惜游戏仍在，时光易逝，当年体会到这一青涩的玩家们说不定也早已成家立业，藤崎诗织的配音演员金月真美也从当年的妙龄少女变为了大妈。但那份情感相信会一直留在玩家心中，传说之树下的那一幕，也不会轻易忘记，那代表了一代玩家的青春。

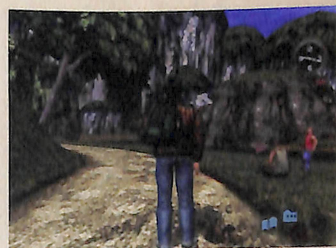


"在毕业的现在，在我们或许会各奔东西的现在，我终于发现我的真正心意。虽然我难为情，想逃避，但我不想我们继续只是青梅竹马。我想你当我只是一个普通女孩。我想你的眼中只有我一个。我会鼓出勇气说出来。我爱你，比世上的任何人都爱你。"回到斑驳树影下，为女孩的微笑动容。

[背包]

出处：《莎木》系列

背包作为旅行者的标准配备，它不仅仅是装载东西的容器，更是承载了自己的情感和故乡的重量。相信很多玩家在远走的时候，背包中也会把承载自己一些情感的东西装进去，比如爱人的照片，父母的特产等。背包其实在很多游戏中都有登场，也作为重要的游戏系统活跃其中。这次选取的是来自《莎木Ⅱ》中的背包。踏上了复仇之路的芭月凉独自一人来到香港。可惜一到就被人抢走了背包，虽然最后还是将背包找回，但钱已经不见了。他不得不去打工维持生计。类似这样的情节，相信能引起不少在外玩家的共鸣。背包里的钱倒还好说，但里面放着的是他在日本时的记忆，以及支撑着他复仇信念的铜镜等，"那个背包，载满纪念品和患难，还有摩擦留下的图案。"用这句歌词来解释背包承载的情感，相信也是恰当的吧。



[律师徽章]

出处：《逆转裁判》系列

在《逆转裁判》中，细心的玩家会发现，成步堂龙一每次在法庭上登场时，左侧的领口上总会别有一枚闪闪发光的金色徽章，这就是日本律师们的身份证，也是律师们的至高荣耀。从外形看，可能有人会把它误认为是菊花造型，不过菊花可是日本皇室的御用，自然不会



出现在平民的用品上，所以其实是16瓣的向日葵。在花蕊的中心部分，取而代之的是一枚天平，象征着司法的公正。通常来说，律师徽章是由纯银制成，但会在外面镀上一层金，而随着使用年限的增加，外层的镀金会逐步被磨掉，露出里面的银色本质，因此通过徽章的颜色就可多少得知律师的资历如何（成步堂的徽章还是闪闪发亮的金色呢）。

虽然在游戏中，需要用到律师徽章的机会少得可怜，但重要性却是不言而喻的，假如没有了这枚徽章，成步堂连站在法庭上的资格都没有。

[帽子]

出处：《塞尔达传说》系列

《塞尔达》系列”中，大部分作品所描述的故事都发生在不同的时代，名为林克的主人公虽然并非同一个人，但是他们都有一个共通的特征——圣剑，刻有三角力量图样的的盾牌，一身绿色的行头。其中，最醒目，最令人印象深刻的，恐怕是他们那顶绿帽子。假如我喊一句：“那边的拿着盾牌和剑的家伙！”大概有成千上万的人回过头来。但如果我说：“拿着剑盾带着绿帽子的家伙站住！”恐怕回应的人除了林克就没其他了。话虽如此，但系列大部分作品中这顶帽子连同绿色衣服只是一个象征，并无实际作用。真正将这帽子赋予实际作用的作品是GBA上的《不可思议的帽子》。作品中这顶帽子是贤者的化身，尖端长着一个黄色的大嘴巴。帽子在路途中不仅会给予林克各种提示，还能让林克通过树洞将身体缩小，从而完成各种各样的解谜。只不过，绿色帽子在国内并不是什么吉利的象征，而且林克的旅途无一例外是要拯救被捉走的公主，这恐怕跟绿帽子也脱不了关系吧。



其他类

有一些物品很难对其下一个准确的分类，例如门、木桶，还有另一个原因则是该物品的能力太过逆天，要不就是包含在游戏系统内部，或者是包含了许多功能的工具，可谓是全能物品的存在。

[门]

出处：《生化危机》系列

嘎吱嘎吱的声音响起，随着操作的角色缓缓地把门推开，时雨的心都提到了嗓子眼上，门后到底是什么样的场景？有什么样的恐怖怪物等着？想到自己为数不多的子弹，他的心理又增添了几分恐惧。



作为系列传统之一的开门动作，原本只是厂商技术有限，为了不让玩家在等待读盘时失去耐心而加，却意外地受到了玩家的好评。在开门的过程中，玩家因对环境有所未知，无法排除危险事物的存在可能，大脑做出”恐惧反应“与”警惕反应“来处理这个可能的危险性。各式各样的门，带着斑斑的锈迹甚至血迹，加上周遭突然安静的音乐，只剩下的开门音效，在这些意象的配合下，将玩家对未知恐惧的时间拉长，一丝丝的恐惧感渗入玩家的内心。类似的物品还有以前存档用的打字机，啪嗒啪嗒的声音也让不少玩家感到压抑。可惜随着技术力的发展，“《生化危机》系列”渐渐淡化了开门这个动作的过程，虽然开门还保留着一些谜题，但解谜的难度也与之前不可相提并论。随这些要素淡化的也有“《生化危机》系列”的恐怖感，或许“《生化危机》系列”的恐惧，只有经历过等待开门的玩家才能记得了吧？

[木桶]

出处：《勇者斗恶龙》系列

“警察大人，请听听我的苦恼！最近我们家里来了四个不速之客，其中带着队的是一个扎着头巾的家伙，他自称是勇者却一进门就开始砸我家的木桶，请赶走这群流氓吧！”

如果“《勇者斗恶龙》系列”的NPC能表达心声的话，我猜这是很多NPC想表达的东西吧。没错，身为恶棍，哦不，主角为了搜集旅行的物资，可以在NPC的家中随意搜刮。其中最具代表性的可破坏物品就属木桶和罐子了，而且这个设定在《勇者斗恶龙Ⅳ》中的小金币系统后发扬光大，要想收集全部小金币，在金币王那获得稀有的道具，就只好不断地打破木桶了。最开始出现的游戏已不可考，但将其发扬光大的就属“《勇者斗恶龙》系列”，这也代表了探索系统的逐渐完善，丰富的探索要素，让玩家的游戏时间大大地延长，而这也是JRPG的乐趣之一。试问只有一本道的游戏，你还会青睐吗？



[INTEL]

出处 :《COD》系列

作为本世代最火的游戏，“《COD》系列”有很多象征之物，例如UAV、红点、空投，甚至是普莱斯大叔这个活生生的人（仅限IW的《COD》），不过有一个代表性道具容易被人忽视，那就是INTEL。从字面上来看，INTEL应该是情报，在游戏中多以一台笔记本电脑的形式出现，因此也有人翻译为笔记本，当然这肯定是不准确的。INTEL首次出现于《COD4 现代战争》，之前的作品因为都是二战题材，所以毫无疑问不会有笔记本电脑出现（否则图灵要哭了）。不过由于4代过于经典，因此这一设定就保留了下来，哪怕是并非IW制作的“《COD黑暗行动》系列”也不例外。不过随着IW组中的精英流失，似乎设计者也忘记了设计INTEL这一收集要素的初衷。在《COD4 现代战争》里，收集一定数量的INTEL后，可以开启各种作弊模式，包括不死、穿墙、子弹无限等等。利用这些作弊码可以实现很多新奇的玩法，例如在著名的切尔诺贝利潜入关尝试把敌人的大部队全歼。但在此之后，收集INTEL除了会给予对应的成就外就不再具有任何意义，着实让人扼腕叹息。



[哔哔小子]

出处 :《辐射》系列

任何玩过“《辐射》系列”的玩家肯定都会记得这个有趣的游戏物品，倒不是因为它本身有着哪些其他游戏故事中所不具有的特点，而是一个简单事实——哔哔小子就是《辐射》游戏界面的一部分，玩家所执行的各种游戏菜单功能都可以通过哔哔小子解决。某种程度上，这个装置有着强烈的预见性，在作品诞生十几年后的今天，功能和哔哔小子无比相似的智能手机早已遍布全球，或许两者在定位上并不一致，但其创造目的却是一致，就是把电脑变得极为便携化，并维持其帮助人类处理各种事务的强大功能。

那么，除了预言未来外，哔哔小子对于整个游戏领域来说又有何意义？有一点是可以肯定的，它展示了游戏开发者要如何把会导致玩家出戏的游戏元素镶嵌到故事当中，以增强投入感并改善游戏体验。如今，这一种设定已经成为了常见的流行元素，除了《生化危机6》中用智能手机界面来展示系统画面这种低级应用，还有《死亡空间》这种深得神髓的后来者，直接把所有游戏界面元素镶嵌到了游戏故事当中，人物盔甲自带显示生命值和静止力场能源的指示灯，举起的枪械上有显示弹匣残弹量的提示荧幕，道具栏是一个直接在主角面前展开的虚拟投影屏幕，几乎一切能够让玩家想起我其实正在玩游戏的元素都被巧妙地融合到了故事当中，游戏体验自然也变得更为真实而直观。



[万用工具]

出处 :《质量效应》系列

其原名是Omni-tools，译名更近似于意译，而在《质量效应》的故事当中，万用工具的表现也的确算是对得上这个译名，几乎涵盖了一切工具的服务范畴，甚至还涉及到了武器领域。

那么，万用工具的本体是什么？从游戏中看来，它似乎是一个隐藏在每一个角色服装中的极小型便携装置，当使用者需要使用它时，万用工具会制造出一个橙黄色的全息影像，化为手套或头盔出现在使用者身上，并提供各种功能，包括了照明、扫描、修复物品、注射医疗凝胶、摄影和视频播放等等，基本上它就是一个智能电脑便携终端的究极进化形态，带着一个万用工具，使用者无需携带任何其他物品，同样可以从容应对日常生活中的各种情况。

但对于军队中服役的人员来说，他们使用的万用工具和一般的民用版本不同，拥有更为强大的性能，其标志性的能力之一就是《质量效应3》中谢帕德指挥官手中的能量剑，这个武器完全是用万用工具产生的橙黄色投影构成，但是这个投影是有实体的，一旦被扎入人体中可以造成不亚于真实武器的伤害。同时，这个装置还可以用于发射各种科技能力攻击，例如喷射烈焰和冰雹。

如果说在单机流程中，谢帕德还没有把这个工具的性能完全展示出来，那么在群雄并起的联网模式中，不同种族的不同角色已经把万用工具的战争用途展现得淋漓尽致，巴塔利安人战士用它来构筑并发射投影匕首雨，鹰爪军团战士用其来构筑弩箭并发射带有特殊效果的箭矢，各个种族的哨兵都用它产生的投影来化为护甲以增强自己的防御，N7圣骑士于脆用投影做出一面坚固的塔盾，来抵挡敌人从正面发动的攻击。

虽然《质量效应》很遗憾地没有学习《辐射》的哔哔小子，把万用工具当成是游戏菜单的操作界面，不过从技术上来说，这个工具就是哔哔小子的终极进化版，所以，从两个题材并不完全相关的游戏上，我们还是能看到各种游戏元素在工作室之间化为优良基因而被一直传承下去的趋向，而这也正是游戏界在不断互相学习互相进步的证据。



[抽奖箱]

出处 :《COD》丧尸模式

《COD》的丧尸模式出了这么多张图，有一个共同的特色就是每张地图都会有抽奖箱（街机模式那个除外），虽然丧尸模式中代表性的物品有不少，包括饮料机、升级装置、RAYGUN等，但以重要性来讲，将抽奖箱作为丧尸模式的代表物品之一并不为过。

抽奖箱是玩家武器的最主要来源，其最大特色就是只需950分（后期抽到狗牌奖励——Fire Sale后可以10分抽一次）便可以中随机抽取各种武器，其中既有强力无比的奇迹武器，又有可能抽到其烂无比的装备。每次把钱砸进去都是一种赌博，反复抽枪的过程颇为考验耐心和人品，除了武器外，各种神奇的手雷也可以从箱子里抽出来，包括EMP、猴子炸弹、俄罗斯套娃炸弹等等。有时候为了解彩蛋好不容易抽出那把特定的武器来，当时的感觉很叫人泪流满面。

从丧尸疗养院开始，抽奖箱开始在地图中各处分布，但只会出现在其中一点，玩家可以从地图中通过光束找到箱子的位置（也有五角大楼需要看显示器确定位置的个别情况）。玩家在抽奖过程中便有可能发生抽奖箱转移，并从中出现一只萨曼莎的熊。抽奖箱的外形直到最新的一张丧尸地图黑帮之死中才发生了变化，并且将熊换成了一把锁。

抽奖箱将丧尸模式的随机性变强，这种随机性大大增加了耐玩度，是丧尸模式成功的原因之一，相信在系列中，抽奖箱仍然会作为最重要的物品延续下去。



朧村正 OBOROMURAMASA

《胧村正》能令人留下印象的地方很多，精美的画风，流畅的手感。当然本作的剧情也颇具亮点。游戏通过两位主角的视点来交代这个故事，虽然在流程中他们几乎没有见面的机会，故事也看似独立，但背后却有千丝万缕的关联。本期《游戏・人》将会从配角和结局两个方向深入分析作品的剧情，让大家可以更深入地了解这个元禄时代的妖魔剑侠故事。

文 宇宙人 美编 NINA

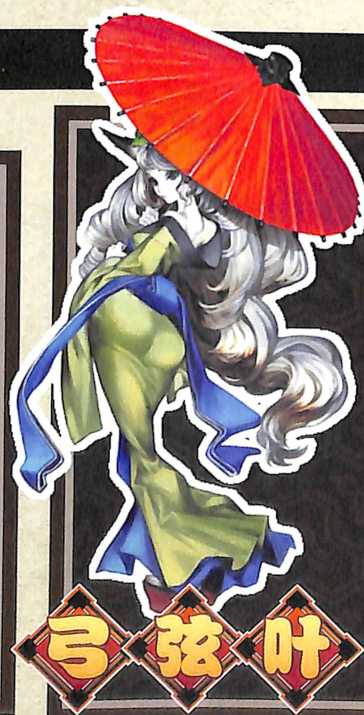
元禄妖刀浪漫谭
——《胧村正》剧情赏析

角色分析



绀菊

绀菊是稻荷明神手下的使者之一，主要职责是守护神社中供奉的千子村正面具。能驱使众多姐妹协助活动。在游戏中，绀菊是百姬，准确地说是担当阵九朗的向导角色。跟阵九朗很早前就认识，从她偶尔说出的一些争风吃醋的话中可以得知她对阵九朗痴心一片，只不过阵九朗对她的态度更像是利用的关系。她为了帮助阵九朗活命下去，不惜偷偷地将千子村正的面具偷出来，让阵九朗能够用妖刀作战。旅途中她会带路，或者命令散狐狸姐妹到各地协助搜集情报。可以说是阵九朗的行动中不可或缺的存在。



弓弦叶

同样是稻荷明神的使者之一，突然带着千子村正的面具出现在失忆的鬼助面前。虽说同样是带出了千子村正，但是理由却比绀菊“合法”。因为她的目的是出于达成千子村正的遗愿，所以要让鬼助不断斩杀敌人，用他们魂魄之火进行锻冶，打造出可怕的妖刀。与此同时，为了阻止狗头龙村正复活，她不仅将面具交给鬼助，还在路上担当向导等工作。另外，她们还拥有为有情人牵桥搭线的能力。鬼助曾向她提出过帮他跟虎姬结缘的请求。后来结局一中，虎姬向如来请求来世让她能跟鬼助在一起，于是转世之后弓弦叶就为两人牵线。同时也算是回应了之前鬼助的请求。

饭纲阵九朗



精通胧流剑术的剑客，百姬篇真正的主角兼也是罪魁祸首（完全是他自作自受）。本来已经身患重病命不久矣，但又不想带着一身高超的武艺绝学死去，于是便计划使用胧流的奥义移魂大法想将自己的灵魂转移到柳生雪之丞身上，结果百姬替雪之丞挡下那一刀，从而导致他的灵魂转移到了百姬身上。之后为了再次寻回移魂大法所必须的黑光太刀而寻遍四海。

阵九朗拜于胧夜千十的门下学习剑法，后来为了成为惟一最强的胧流剑客，偷袭并杀死了他的师傅和师兄弟。后来胧夜千十阴魂不散，并且通过合魂大法将毕生功力传给了鬼助，使鬼助获得了盖世武功。而胧夜千十的灵魂也因此灰飞烟灭。

乱戒

《百姬传》中的关键人物，统领着真言莲华宗的僧正。原名小五郎太，是个曾经被称为“尾张之狮子”的剑术高手。曾经跟饭纲阵九朗进行过一场对决，结果惨败给对方的胧流剑法。自此之后名誉扫地，他为了逃避而出家当了和尚。虽然已遁入空门，并且还得到了僧正的地位，内心对阵九朗的憎恨却从未退却。阵九朗使用移魂大法夺取了百姬的身体之后，乱戒不仅破解了移魂大法使阵九朗无法完全控制百姬的身体，而且还在阵九朗的路途上布置了大量结界，同时不断派出僧兵进行围堵拦截。可见他对阵九朗的仇恨之深。不过作为僧正，他本人却毫无佛念，直到被不动明王一眼洞悉之后便惊恐得发抖。有了这次经历，后来他也成为了云游四海参悟佛法的僧人。

千子村正



千子村正是生活在室町时代伊势国桑名郡的刀匠，为了打造出天下无双的宝刀而终其一生，就算死后，灵魂也浮游在幽界的狭间不断敲打着铁锤。而他的灵魂被弓弦叶等狐狸们供奉守护着。另外在室町时代，稻荷明神夺走了犬神的力量将其赶跑。心怀怨恨的犬神化身邪灵，在世上掀起战乱，于是狐狸便借助千子村正的力量将犬神的魂魄封印在刀中，这把刀就是了鬼助篇被争夺的狗头龙村正。游戏中替两位主角锻冶刀具的那个老头就是千子村正。如果最后能打造出胧村正，他就会了却一切心愿然后消失。

虎姬



鸣神藩主镜见明良的女儿，同时是守护狗头龙村正的巫女。室町时代，镜见家受神明的委托，由历代母方的血族作为巫女守护狗头龙村正的封印。巫女的义务是要斩杀拔出这把刀的人。所以鸣神的政变之后，虎姬虽然被杀，但不惜向佛祖求情，获得七七四十九天的时间重返人间，并且召集家族的英灵武士前往江户城讨伐德川纲吉。

德川纲吉

鬼助篇的最终 BOSS 兼幕后黑手。剧情中，他为了夺取镜见家世代相传的妖刀狗头龙村正而命令雪之丞设计陷害镜见家。得到了刀之后，又通过抽取龙脉的气来打开通过天界的道路，让封印在刀中的狗头龙可以吸收神气，成为超越轮回的大天魔。自己则可以获得享之不尽之乐。不过从妖刀能迷惑人心这点考虑，德川纲吉应该是得到了妖刀之后被其所迷惑，然后才有后面的一系列行动。



柳生雪之丞

雪之丞是柳生新阴流剑法的传人，其实力就连阵九朗也对他大加赞许，但是英俊的外表下藏着颇为狡诈的内心。他是贯通了两个篇章的重要人物，主线背后发生的事件很多都是由他一手推动的。他一开始想通过政治婚姻的巴结镜见家，结婚的对象原本也是虎姬，只是虎姬不答应才找上百姬。后来德川纲吉想获得狗头龙村正，他就派遣骷髅谷的忍者乔装潜入镜见家（其中鬼助就在里面），同时还跟鑿弹正勾结，陷害镜见家使其土地被充公，自己从中获利。期间直接导致了镜见家当主和虎姬死亡，可以说是整件事的罪魁祸首。百姬篇最后还要求阵九朗公开移魂大法的奥义，不过一下子就被阵九朗识穿。另外，从百姬传第三结局中，他对百姬的态度和阵九朗的态度可谓判若两人，由此也可窥探到他伪善的一面。

全结局赏析

百姬传结局一



剧情

击退了无数僧兵的进攻，百姬阵九朗终于抵达了金刚山山顶，在这等待着他的竟然是柳生雪之丞。而他身上竟然还带着阵九朗踏遍天涯无觅处的黑光太刀！

“之前你问黑光太刀在哪的时候，我撒了谎，这刀其实一直在我手上。我们来做个交易吧，”雪之丞示出黑光太刀说道，“你要是答应我让百姬回到原来的身体，我就允许你在已经判了死刑的囚犯中随意挑选一个肉身！同时你要在众人面前展露移魂大法”

“过去无论多强大的掌权者都为寻求不死之术而死，而知道这个术的你似乎也被同样的欲望控制了。”阵九朗一下子就识破了雪之丞的真正目的，二话不说便拔刀相向，“刀什么的，只要杀你了之后抢过来就是了。”

然而，正当两人要出手较量的时候，不动明王的两位童子出现，并且瞬间抢走了黑光太刀。他们说太刀本身是属于魔界的，不配凡人拥有。看来，无论要还原百姬的身体还是沐浴仙气，跟他们一战是在所难免了。“和佛的护法交战，我也是罪大恶极了，事已至此，传闻妖刀村正能够神佛两断，是真是假就来试试吧！”阵九朗叹了口气，然后摆出架势跟童子们展开了激斗。

回到山腹大佛殿，倒在地上的百姬睁开眼睛站了起来。神志不清的她尝试理解现在的情况：“啊……阵九朗斩坏的只是不动明王的佛像，真正的不动明王大人出现之后，呜呼，记不起来了……说回来，这宛如重生般的奇妙感觉，这是说明阵九朗的灵魂已经离开了么。阵九朗,你在哪里,请告诉我到底怎么了。”此时，她看到了一只熟悉的狐狸在佛殿内抽泣，那不正是绀菊么？为什么会在这里？

“这不是绀菊吗？之前不是说了狐狸不能进来佛殿的么？……为什么哭了啊？”

“无论如何都想见阵九朗大人最后一面，于是来跟他道别的……”含着泪花的绀菊如此回应，看来，阵九朗确实出了什么事了。

百姬在佛殿内寻找了一会，不久便发现了已经即将消逝的阵九朗的灵魂，百姬马上上前询问情况。

“不动明王的力量将移魂大法的效果完全消除了，你已经回到了被黑光刺伤前的状态，不用担心生命危险了。不过真不甘心啊，百姬，一路上净是拖我后退的你最后居然得救了”阵九朗用一如既往的傲慢语气说道“不过说回来，没了碍事的家伙，不用再费心保护你了，也算是件好事吧。哼，我就先去地狱呆一会，边洗着热水澡边想下一步行动。你就把这件事干净地忘掉，继续你那无趣的人生算了。”

听了阵九朗的话后，百姬终于回想起当时的情形了。阵九朗跟不动明王对决，在对方强大的力量面前，阵九朗不一会儿就败阵下来了。但是在最后时刻，阵九朗哀求不动明王将所有罪责降到他自己的头上，以赦免百姬的罪过。

得知一切之后，孤苦伶仃的百姬对尘世已经毫无依恋，反而，为了就她而把责任包揽上身，要求明王赐他下地狱的阵九朗引起她的同情。于是，百姬拒绝了雪之丞的提亲，执意出家当尼姑，终生为阵九朗念经诵佛，希望以此可以减轻他的罪孽。

点评

一周目必定到达的结局，也就是所谓的普通结局或坏结局，阵九朗虽然身怀盖世神功，但在不动明王的面前终究还是以卵击石。这个结局是以阵九朗下地狱，百姬出家当尼姑结尾。对两名角色来说都算不上是好的结局。不过阵九朗最后的抉择中可以看出，他已经再也不是眼里只杀戮的武痴了，他为百姬向不动明王求情，虽然话语有点笨拙，跟百姬道别的时候也是摆着一副了不起的臭脸。但我们都感受到，他不想让百姬受到牵连的心意，以及对自己所犯过错的忏悔。与此同时，因为一系列变故而无家可归的百姬决定遁入空门，终生为阵九朗祈祷，这个决定也显得顺理成章。反而雪之丞和乱戒这两个原反派突然从良，想要在最后关头洗白的情节显得不太合理，不过，估计也不会有多少玩家再在意这两个人是黑还是白了吧。

百姬传结局二

剧情

几经辛苦，阵九朗终于来到了金刚山山顶。在这里他看到本不应该出现的东西——狐狸。这只狐狸是绀菊的姐妹，登山前绀菊还说畜生之身不适宜踏足圣地，为什么现在会出现在这里呢？询问后得知，绀菊偷走面具的事情已经败露，稻荷明神派出的使者很快就会包围金刚山，势要抓住阵九朗了。这时，不远处出现了另一只狐妖——弓弦叶。此时绀菊已经失去了法力变回原形，并且四肢被捆绑起来无法动弹。弓弦叶为了对付阵九朗，还特意带来了另一位使用胧流剑法的剑客——鬼助。



“哼……这令人熟悉的杀气，跟我师父的杀气简直一模一样。他通过移魂大法留在世上了么？”阵九朗一下子就察觉到来者不善，但总觉得哪里不对。

“那个幽灵所说的弟子原来是你家伙啊，我还真被你外表给骗了啊。”鬼助也察觉到一些情况。

“原来如此，这样就说得过去了，千十不是用了移魂大法，而是用了合魂大法。为了有人能继承胧流不惜牺牲自己的灵魂拯救这个小鬼的命啊，还真给我留下了麻烦的礼物啊。既然如此，在这个山上再来一场胧流的最强争夺战吧。”语毕，阵九朗与鬼助两人便拔刀相向。

一番激烈的战斗过后，鬼助败阵了下来，但是不服败于女人的他在剩下最后一口气时拼死一搏重创了阵九朗。而阵九朗身受重伤也自知活不长了。跟千十一样将毕生奉献给胧流的他不希望就这样死去，此时他想到了千十的合魂之术，于是决定将自己的功力传给百姬。

“听着，就算忘了其他什么都好，惟独这个千万不要忘掉啊，作为我这人生惟一的证明……而留给你的……胧流……”说完，阵九朗便发动了合魂大法灰飞烟灭。

半年后，郊外的一个小茶馆，一位可爱的姑娘和一对年迈的夫妇正忙碌地收拾着，准备打烊。这位姑娘没有记忆，虽然也不是老夫妇的女儿，但她的出现对他们来说就像代替死去的亲女儿一样。这个失忆的女孩名叫胧，当然这不是她的真名，而是发现她的时候，嘴里不断说着“long”和“zhen jiu lang”等话语，所以老奶奶推断，胧应该是她的名字吧。这半年里面，女孩和老夫妇们过着平凡而安稳的生活，直到今天为止。

山上的吃人恶鬼突然出现，并且想要吃掉这一家三口。危机一发之际，胧突然拔出了刀，以凌厉的刀法将恶鬼全部砍倒。包括胧在内，在场所有人都震惊了。

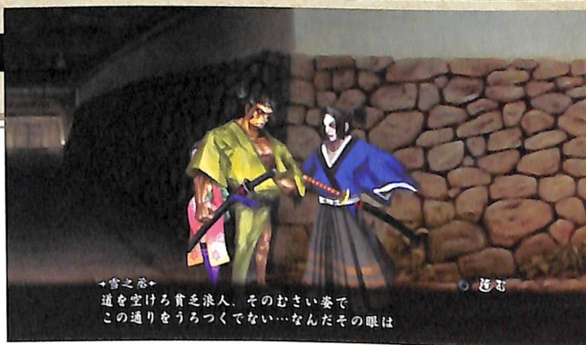
“手完全熟悉了握刀的感觉，就好像飞鸟与生俱来就会飞翔那样，自然地使出斩击……”胧终于察觉到，她自己的来历并不简单，而且在这样下去可能会连累到两位老人，于是，她下定了决心，“老爹，老妈，如你们所见，能这样一刀砍死这么巨大的鬼绝对不是平常的事。拥有这般力量，恐怕我再留在这里会给两位带来麻烦了，我决定离家，周游列国，调查我到底是谁，zhen jiu lang 又是谁。谢谢你们在这半年内把我当成亲女儿照顾。”

于是，胧带着老爷爷家传的刀以及老奶奶的黍团子出发了。她的身边，还跟随着一只白色的狐狸。此后，江湖上便流传着，无论是有名的剑豪、罪无可恕的恶人还是魑魅魍魉都能干脆利落地打倒的女剑士物语。

点评

个人认为，结局三是属于阵九朗的GOOD ENDING，结局二才是属于百姬的GOOD ENDING。之所以这样说是考虑到百姬阵九朗这个角色的特殊性——她实际上是两个人。虽然玩家操作的是百姬，但实际上从头到尾几乎都是阵九朗在发挥，真正的百姬只是打酱油而已。所以对于百姬阵九朗这个整体，我想不少玩家（特指男性玩家以及口味像八老师那样的女玩家）对少女身大叔心的设定难以接受。明明一眼看上去是貌美可爱英姿凛凛的女大侠，一想到里面是个猥琐大叔，心里难免觉得别扭。这个结局大概就是满足喜欢女侠版的百姬而设的吧。合魂大法发动之后，百姬不仅取回了自己的身体，还像鬼助那样继承了一身盖世武功，从此浪迹天涯，不失为一种充满武侠风情的浪漫。而前面的最终决战中，阵九朗最后得以与他的师傅胧夜千十在金刚山山顶这种圣地地进行一场决斗，并且壮烈地同归于尽，对将毕生奉献给胧流剑术的武痴来说，堂堂正正地战胜自己的师傅，并且自己的武术也得以继承，这也算是得偿所愿了吧。

百姬传结局三



剧情

“咳咳……”

拆毁了石像之后，不动明王本尊出现了，但随后眼前一阵眩晕。阵九朗发现竟然回到了自己的身体内。

“这到底什么回事，这不是我自己的身体么……明明我是寄宿在百姬的身体内，并且斩向不动明王的。这是梦？还是幻觉？”

阵九朗继续咳嗽了一会，冷静地回想一下：“不……难道是那把太刀的关系么？原来如此，能够斩断过去的因果的村正……那么说这里是。那天夜晚的那个时候，美浓的鸣神城门前，对面过来的是雪之丞和百姬……”

但是，经历了无数事情之后，此刻的阵九朗已经意识到自己曾犯下的罪孽了，他寻问手中的村正：“如果我不斩的话，就不会有自作自受的未来……你是想告诉我这件事么，村正。”但是，刀又怎么可能回答他呢。此时，百姬和雪之丞正谈笑风生地从他身边走过，然而，阵九朗并未像预期那样，用黑光太刀斩向他们。

“村正，命运已经改变了，这下你满意了吧。这样就不会上错别人的身，也不会闯到不动明王那里去，百姬也不用死了。”

（若干日子后）

已经跟雪之丞成亲的百姬走在柳生城的大厅内，此事女佣们似乎在讨论什么，作为城主的夫人，百姬当然想一探究竟了，于是她询问了其中一位女佣：“听说其他的女佣们都在讨论着什么事情，到底发生了什么事了？”

“城门前有一具浪人的尸体。”

“唉唉，这么冷的天气里一个人就这样寂寞地离开人世了，多可怜啊。”百姬觉得可能是什么因缘所致，于是命令佣人给那句尸体安排厚葬。此时的百姬跟雪之丞结成夫妇已经有一段时间了，虽然她还没完全习惯这个城里的生活，偶尔还会迷路，但是她觉得，只要雪之丞陪伴着她就会感到无比幸福。而且从今以后，柳生和镜见两家的关系也会坚如磐石，鸣神藩定必也会安泰繁荣吧。只不过，百姬觉得雪之丞比以前变得稍微粗鲁了一点。

“是么，如果你这样认为的话，我以后注意一下吧，可能是因为违背了父亲和长辈他们的意思，最近有点暴躁吧。”

“到底是什么回事呢？我们是夫妇，如果有什么事的话，不妨跟我说说啊。”百姬贤惠地问道。

“其实也没什么大不了，要说的话，还不是那件事而已嘛”雪之丞正色道“创立超越柳生新阴流的全新流派这件事而已。”

“那么雪之丞大人，不起一个不输给新阴流的名字可不行哦。”

“是呢，胧……不就叫饭纲流吧，哈哈哈哈”雪之丞发出了爽朗的笑声。

……此后，雪之丞便慢慢从历史的舞台上退居到幕后了，另一方面，百姬替雪之丞生下了三名儿女，将来会不会如名字那样，生够一百个呢。

点评

分析这个结局之前不妨先整理一下时间线。首先从鬼助第二个结局里，虎姬的台词中可以得知，百姬“死去”已经超过半年时间了。而鬼助第二章BOSS房间的忍者对话中得知鬼助潜入镜见家的时间也是半年左右，换言之两件事发生的时间其实非常接近。鬼助进入镜见家目的就是奉雪之丞之命偷出镜见家的狗头龙村正，并且以一系列的手段污蔑镜见家谋反之罪使其被炒家。但是百姬跟雪之丞之间原本就是政治婚姻，如果这桩婚姻是成立，雪之丞便不用再派出刺客了。鉴于此，笔者推断偷刀这个计划应该是在百姬死后。如果两人顺利联姻，后续的故事包括鬼助篇都不会发生了。

结局中描述城门外找到了一具浪人的尸体。看到这里，恐怕大家都能猜到那具尸体其实是阵九朗的吧。但同时，屋子内多了一位名叫阿菊的仆人，声音跟绀菊是一模一样的。此后雪之丞此后性情大变，开始继续潜心练剑同时要把自己的流派定名为“饭纲流”，从众多蛛丝马迹可以推断，阵九朗最后还是用移魂大法抢到了雪之丞的身体。只是不当着百姬的面出手罢了。虽说百姬篇的一切事件几乎都是有阵九朗的执念所引起，但同样，移魂大法要是没有失手的话，同样也不会引起后面的事。所以如果从阵九朗是“主角”这个立场上来看，这个确实是名副其实的大团圆结局。

达成这个结局的条件是打造出胧村正，并且装备这把刀拆掉不动明王像才能进入。进入BOSS战之前的剧情跟第一个结局是一样的，不过击败BOSS之后，我原以为拿着胧村正的阵九朗之后还要跟不动明王本尊再来一场死斗的，毕竟这把能够逆转因果的妖刀有对抗明王的力量也不奇怪，但没想到的是明王显灵之后，镜头一转就来到了阵九朗袭击雪之丞的夜晚。个人认为这个结局不足的地方在于此处转折太过唐突，有强行把剧情推向所谓的Good Ending之嫌。还有一点就是……百姬无论嫁给阵九朗还是雪之丞感觉都不相称啊。

鬼助传结局一



剧情

历尽千辛万苦终于杀入了江户城天守阁，等待着鬼助的却是被打倒在地，奄奄一息的虎姬。而德川纲吉正端坐在房间的中央。此时龙脉的气已经抽出，利用这些气，他将要打开来往于佛界的道路。通过天门到达宇宙中心，沐浴神之气，让犬神成为超越轮回的大天魔。德川也能藉此享受三千世界享不尽的快乐。

鬼助并没多理会他，而是走向了虎姬，温柔地将她扶起。

“鬼助……对不起，你还是尽快逃吧，至少希望你能活下去啊。”

“你说什么啊……不是说了不许说泄气话的么。”

“也是呢……但是……果然，还是请你不要死……鬼助。”说完，虎姬便永远闭上了眼睛。

“就算你死个一百次，也难解我心中的愤怒，受死吧，就算剩下脑袋，我也要将你咬个稀巴烂。”鬼助再也无法压制心中的怒火，拔出太刀冲向了德川纲吉。

经过一番激战，鬼助战胜了德川纲吉和复活的狗头龙。此时天界之门已经打开，鬼助决定去向如来佛祖求情。

“我从来都没合十过双掌向你祈祷，但惟独这次，我诚心跪下求求你了。就算代价是我的性命，我也义不容辞。所以拜托了，让虎姬复活吧，不是只有区区四十九天的时间。”

“执迷不悟的人啊，鬼助，你为何要一厢情愿地让已经脱离六道轮回的人，回去苦界呢。生者总有一死，与爱人离别也是无法避免的。”佛祖保持着慈悲的面容如此说道。但是鬼助并不甘心：“果然我这样求你了都不肯吗……我这么辛苦爬到这么高，连听我一个愿望都不行么。”

“这里是众生心地的莲池，你的心底里也有的。佛即藏于心底的慈悲，我只不过是为了方便与你们接触才显灵而已。”佛祖依旧保持着慈悲的容貌，但是鬼助却无法再忍耐了。

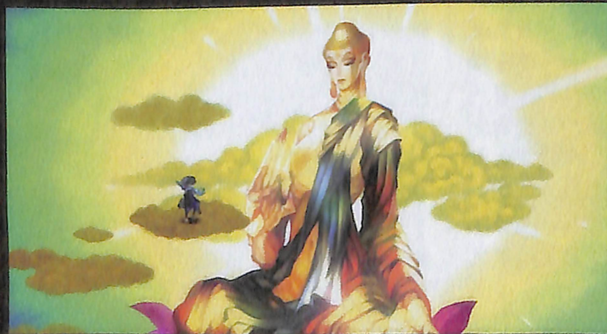
“说教什么的就算了，虎姬如果不能复活的话，我这样活下去也没意思了。”鬼助沉思了一阵子，“既然说我心里也有的话，那我就这样了！”说完，鬼助拿出匕首，刺向了自己的心脏。

“嘿嘿……混蛋，看到了没……”

十数年后，武藏的小农庄。转生后鬼助和虎姬在弓弦叶的搭线下，终于再次相见。

点评

个人觉得最为凄美的结局，鬼助和虎姬这对苦命鸳鸯可谓受尽了磨难，最后还要双双落得凄惨的下场。纵观虎姬在主线中一路下来的经历，先是被奸臣陷害导致家破人亡，跟佛祖求情得到49天的复活时间。之后开始召集兵马，才刚结成军队不久就被鬼助闯了过来，要是鬼助真要取她性命，恐怕她又要去跟佛祖求情了。挂帅出征之后更惨，全国各地都布满了结界，走到秋叶山就撞到埋伏差点团灭，还好及时逃跑。之后想着去善祷寺找法然大师帮忙，没想到那里变成了蜘蛛巢窟，自己还被蜘蛛五花大绑占了便宜。接着为了扩充兵力去古战场召集兵马，又险些被敌方的亡灵部队团灭，还好鬼助及时相救。好不容易招到的上千兵马走到富士山就被龙神全灭掉，最后只好让鬼助声东击西制造机会见最终BOSS，结果还反过来被杀害了。如此凄惨的经历也难怪她穿着夸张的盔甲时被人嘲笑的。而鬼助则是一路上给她收拾烂摊子，有多凄凉就更不用说了。



不过经历了无数劫难，鬼助最终还是阻止了德川纲吉的阴谋。虽然两人双双殒命，但佛祖还是满足了虎姬最后的愿望让他们转世之后能在一起。所以某种意义上，这个结局也算是圆满了吧。

鬼助传结局 二



剧情

历尽千辛万苦杀入了天守阁，但是在这里等待着鬼助的，并不是德川纲吉，而是虎姬的妹妹百姬。更准确地说，是被恶灵附身，成了杀人鬼的百姬。阵九朗原本就打算进入神界，正好此处天门大开，于是就赶了过来。希望借此吸收仙气，转化成第六天魔王，享尽欲界所有之乐。他已经从德川纲吉手上抢到了狗头龙村正了。结果此时又正好遇到完全继承了他的师傅——胧夜千十真传的小鬼。决战一触即发。

“被我击败的那晚，如果不是你被我骗了的话，恐怕还不会输吧。”阵九朗对鬼助发起了挑衅，“现在我们两人都是相似的孩子的身体了，不来一场正面对决么，胧夜千十！现在来决定谁才配得上当胧流剑法的使用者，这下没有怨言了吧。”

两人一番激斗过后，阵九朗因为不慎被对方的妖刀伤到，灵魂就此消失了。百姬的灵魂也顺利回到了原本的肉体中。而虎姬也得以在最后的时光，见到亲爱的妹妹最后一面。想说的话太多，但是都来不及了。于是，她之后将孤苦伶仃的百姬，寄托给同样天涯孤独的鬼助。

数日后，鬼助和百姬去给虎姬扫墓。如今，剩下百姬一人的镜见家几乎已经没可能再兴了，了无牵挂的她原本想削发为尼，但想到了世间各处还有无数妖刀，百姬为了防止他们继续为祸人间，决定借助鬼助的力量将它们全部回收。于是，两人一起踏上了新的旅途。

点评



这个结局同样是以鬼助和百姬的对决（实际上是阵九朗和师傅之间的对决）为结尾。获得了胧夜千十所有功力的鬼助击败了阵九朗，百姬得以从阵九朗的亡灵中解脱，并且找到了人生的目标，因而没有削发出家。虎姬和百姬最后的见面，让虎姬可以将妹妹交托给鬼助，让鬼助可以洒脱地离开她，没有出现殉情的念头。而原本几乎毫无交集的两位主角也终于走到了一起（虽然是主仆关系），两人一同浪迹天涯。因此可以认为，这个结局跟百姬传第二结局一样都是为满足粉丝的浪漫结局。剧情交代上也算比较完整，德川纲吉事先被阵九朗解决了，百姬也顺利回到了自己的身体。这样的结果对两个篇章来说也算是有完整的交代吧。

鬼助传结局 三



剧情

经过一场恶斗，鬼助终于击败了德川纲吉，夺回了狗头龙村正。然而就在此时，画面突然一转。鬼助发现自己回到了偷刀那一天的晚上。原以为一切都是梦，但是背后的伤痕却清晰可见。看来，胧村正真的能斩断因果。此时，已经得到胧夜千十所有功力的鬼助已经不用担心被狗头龙村正迷惑。此刻，他便要为心爱的女人而战了。

“我们又见面了啊，恶神，没能操纵我是不是很惊讶啊？不要意思，我现在已经熟练掌握能够操纵各种妖刀、灵刀的胧流剑法了，想上天国的企图也到此为止了，我不会再让你作恶的！”成功抢到了狗头龙村正的鬼助对曾经的同伴宣告，“骷髅谷的忍着，你们的使命已经失败了，快点滚，不然我让你们常常这把刀的厉害。”

轻松击退了自己潜伏进来的忍者之后，鬼助顺便在虎姬面前揭发了鬘弹正的恶行，彻底消除了镜见家的危机。接下来就是要完成稻荷明神委托的事情。

“鬼助，快把狗头龙还回来，不惜背叛同伴拯救镜见家的恩情，父亲一定会理解的！”临别前，虎姬苦苦劝告鬼助。

“我所掌握的剑法是不用担心被妖刀所迷惑的，”面对虎姬一脸困惑，鬼助接着解释道，“不信没关系，总之，你们代代相传的，封印这把刀的职责已经结束了，从今以后你是自由身了，什么都不用担心。”鬼助跑到了屋顶边沿，看来稻荷为他准备的船已经到了，鬼助接着说道：“这个岛国已经找不到我的对手了，我要到海外去，将异国的鬼神全部斩尽杀绝，直到将狗头龙的怨念消磨殆尽为止。到底是狗头龙先没力气，还是我的胧流剑先战败呢，虽说死在异国也挺有意思。但是，我一定会回来这里，为了捉走你而回来，倒是后，你就安心当我老婆吧！”抛下了令人感到甜蜜的话，鬼助从高楼上一跃而下，向着海外的异国展开了新的旅程。

点评

鬼助获得了胧村正之后击败德川纲吉才能达成的结局。同样是硬生生地让胧村正斩断因果回到过去，让掌握了举世无双剑法的鬼助拯救虎姬。鬼助抢走狗头龙村正的行为本身就会令德川纲吉的计划彻底失败。除掉了鬘弹正这个祸害之后，雪之丞也无法里应外合陷害镜见家了。只不过鬼助到底是怎么知道鬘弹正跟雪之丞勾结的，主线中并没明确交代（只交代了阵九朗发现这个秘密）。但考虑到鬼助曾经是雪之丞的手下，而且也是潜入镜见家的当事人之一，所以知道内奸也不足为奇。正如鬼助自己所说，他夺走了刀之后，包括德川在内所有人都无法被其迷惑作恶了。虎姬也不用履行守护封印的义务，可谓皆大欢喜。



文 夏洛特　编 八重樱　美编 心の永恒



走进中土——托尔金和他笔下的世界

1937年，世界各国都处在惶恐不安的躁动之中。尽管距离第一次世界大战结束已过了将近20年，但被彻底改变的政治版图并未带给新世界以和平安定，种族主义、复仇主义、权力的争夺、利益的追逐，这些宛如是在海面下涌动的暗流一般，搅动着每一个人的心。只是，有些人在这个动荡的时代中选择了放任自流的生活，而有些人却愿意静坐家中拿起笔来为爱子写出一部长篇童话，前者籍籍无名终了一生，后者却以这部童话为开端影响了整个奇幻文学界的发展与走向，以其独树一帜的流派名垂青史。是的，他就是上个世纪最伟大的奇幻文学作家——约翰·罗纳德·鲁埃尔·托尔金。

托尔金的父系家族原本是德国萨克森的住民，世代从事着工匠这一质朴的工作。虽然收入谈不上丰厚，养育一家人倒还是绰绰有余。但随着工业革命的兴起，传统手工业逐渐被大型机械取代，托尔金一家必须要考虑新的出路，于是在18世纪后期，他们举家迁移到了英格兰，并且很快便融入到了当地的生活中，成为了不折不扣的英国人。就连托尔金这个姓氏，也是从德语的Tollkiehn英国化而来的。至于托尔金的母系一方，则是英国伯明翰的本土居民，从1812年起就在市中心经营一家杂货铺子，生活平淡倒也安逸。

托尔金的父亲亚瑟·鲁埃尔·托尔金从事的是银行经理的工作，当时大英帝国正对非洲的奥兰治自由邦图谋不轨，亚瑟作为外派职员带着托尔金的母亲一起远赴非洲工作，并在1892年1月3日生下了约翰·托尔金。当他3岁时，思乡心切的母亲打算回英格兰探亲，托尔金和弟弟陪同母亲一同前往，而他的父亲，虽然也打算随后动身，却不幸感染了风湿热而撒手人寰。失去了家中的顶梁柱，两个孩子又尚且年幼，托尔金的母亲只得投奔娘家，靠着杂货铺子养家糊口。这位坚强的女性，在经历了丧夫之痛后独自扛起了生活的重担，默默支持着两个孩子步入大学殿堂以及成家立业。


▲约翰·罗纳德·鲁埃尔·托尔金。

或许是因为杂货铺子也兼顾出售一些休闲类书籍，比起和其他小朋友在街头巷尾追逐嬉戏滚得一身泥巴，托尔金反倒是更喜欢独自在小店中看书来打发时间。尽管只是些通俗读物，文学造诣也谈不上精湛，但却在托尔金的生活中开启了一道通往新世界的大门，用文字构建起来的世界与故事令他痴迷不已，甚至在他年幼的心中便播种下了写作的种子。而随着托尔金年纪的增长，对哲学和语言的兴趣也日趋浓厚，考上牛津大学后他就专攻古希腊哲学，并以优异的成绩顺利毕业。但他毕业时恰逢第一次世界大战，出于为国效力的想法，托尔金入伍成为了一名军人。但不知是造化弄人，还是上天有意而为，托尔金入伍没有多久就患上了流行病战壕热，此病虽不严重到足以致命的程度，但却会使得感染者出现发烧、全身酸痛、皮疹等症状，为国出力也成了天方夜谭。躺在病床上百无聊赖的托尔金开始尝试着创作一些文章，只是此时的他只是想用写作这一形式来打发掉无聊时光，还不曾真的动了写小说的念头。

当托尔金终于病愈出院之时，第一次世界大战早已结束。托尔金重回校园，只是这次的身分从学生转换成了教师。在通常人看来，语言学是一门枯燥无味的学术，充斥着众多乏味的考据与华而不实的论调，但在托尔金的眼中，语言却是拥有生命力的，它的生命力源自于以其为基础的神话故事。也正是由于对语言学的独特理解，使得托尔金在授课时格外风趣，更是令语言学学生的数量由5位增加至20位。另一方面，从教之余，托尔金还加入了名为“吉光片羽”的读书会，在那里结识了改变了他整个人生的挚友C·S·刘易斯（《纳尼亚传奇》作者），在友人的支援之下，托尔金终于下笔撰



▲托尔金亲笔绘制的《霍比特人》初版封套。

写出了第一部小说作品，也就是为儿子所写的童话《霍比特人》。

在《霍比特人》的故事中，托尔金塑造了一群性格迥异的角色，有机智过人虽无大谋却有小智的霍比特人比尔博·巴金斯、法力无边难以揣测的灰袍甘道夫、一群骁勇善战但却贪财的矮人们，这些闹闹腾腾的家伙们为了夺回被恶龙霸占的宝藏上演了一出出惊险刺激的戏码，最终圆满而归。论本书的文笔，倒是谈不上有何惊喜之处，毕竟是写给小孩子看的故事，遣词造句浅显易懂才是根本。但细读之下便会发现，在撰写《霍比特人》时，托尔金就已经设定好了一个恢弘庞大的世界观——辽阔无际的中土大陆上生活着众多种族，人类、精灵、矮人、霍比特人、兽人、地精等等，他们中有正义的一方，也有邪恶势力，数千年来一直纷争不断。但即便是在正义的一侧，同样也是矛盾频出，心高气傲的精灵会为了自身安全而弃同盟于不顾，矮人们在巨大宝藏面前同样会失了心智。看似稳固的同盟阵营实则岌岌可危，但当邪恶再度抬头时，他们又会放下一切成见再度集结成最强的战士们。在托尔金的笔下，“人性”似乎是个重要的切入点，如果将他笔下的那些角色套用到当时的时代背景下来看，便会发现整本书就是当时世界格局的微缩景观。也正是因此，《霍比特人》在 1937 年 9 月 21 日发行之后，不但成为了孩子们的最好礼物，连大人们也争相阅读，《泰晤士报》等多家媒体均刊登出了满是赞美之词的评论文，当然这其中也少不了就任《泰晤士报》文学版副刊编委的C·S·刘易斯的功劳。各方的褒奖促成了《霍比特人》的热销，还未到 12 月，初版就已销售殆尽，出版社为了能趁着即将到来的圣诞节再捞一笔，必须要夜以继日地加印才能满足市场的需求。

可想而知，广大读者们在看完《霍比特人》之后的第一个反应自然是希望能再看到更多关于比尔博、或是其他霍比特人的故事，“他之后又经历了什么冒险？”孩子们一遍又一遍地盘问着父母，父母又何尝不想知道答案？精明的出版商很快便找到托尔金转达了广大读者（当然也包括出版商自身）的强烈愿望，没想到托尔金却拿出了一本名为《精灵宝钻》的手稿希望能将其出版。但有两个问题是，一、《精灵宝钻》是在未经过整理的前提下交予出版商之手，其中充斥着大量托尔金创造的精灵语，阅读起来缺乏一定的乐趣；二、出版商毕竟是商人，首先考量的不是作品的艺术价值而是商业价值，比起另辟蹊径搞个《精灵宝钻》出来，显然还是继续霍比特人的冒险要来得安全稳赚。于是出版商写了一封回信给托尔金，其中虽对《精灵宝钻》赞赏有加，但仍希望下一部作品还能延续《霍比特人》的故事。收到回信的托尔金内心多少有些不悦，毕竟《精灵宝钻》可说是对中土世界的一次深入讲述，比起《霍比特人》要花费他更多心力去撰写，但托尔金也还未高傲到因此与出版商一拍两散的地步。没过多久，他就依出版商所愿开始撰写一个新的篇章——《期待已久的宴会》。在这个新篇章的开头部分，比尔博·巴金斯在自己的生日宴会时玩起了失踪的把戏，原来他已经将上一次冒险时所获得的全部财富花得一干二净，连一个铜板都没有留下，窘迫的比尔博只得计划再次踏上屠龙寻宝之旅……

等等，这是不是与我们熟知的《魔戒》开头不太一样？没错，因为如果按照这样的构思，不但与《霍比特人》的结局相矛盾，而且会陷入前作的俗套之中，读者必会有所怨言。究竟该如何让霍比特人开始一个新的旅程，着实困扰了托尔金一段时日。终于在某一日灵光突现，一个新的切入点让托尔金看到了曙光——魔戒。是的，魔戒，那枚比尔博从咕噜手中骗来的神奇戒指，那枚拥有隐身能力的无价之宝，《霍比特人》中对它的交代甚少，显然，隐身能力只是魔戒最微乎其微的一项功能，它还有着众多超乎人类想象的巨大能力，它由谁制造？又如何落到了咕噜的手中？咕噜变成现在这幅模样是否是魔戒的影响？在获得魔戒之前的咕噜又是怎样的一个人？如果能将这些疑问一一进行解答的话，定会构成一篇不输于《霍比特人》的新作。于是托尔金重新修改了《期待已久的宴会》，也是在此刻，主角从比尔博变成了他的侄子，只是此刻侄子并不叫佛罗多，而是叫宾果。

有过写作经验的人大概都曾经有过类似的经历，初期下笔时总是思如泉涌，与笔下的角色之间也仿佛如初恋一般甜蜜，但往往过不了多久便会陷入到枯竭期，无论如何都难以写下满意的文字，托尔金也是如此。他只用了一个多月的时间就将故事写到了第三章，甚至引入了邪恶的黑骑士来追杀霍比特人们。但这一展开却将故事推向了托尔金难以控制的方向，剧情一下子变得深邃沉重了起来，完全不同于轻松明快的《霍比特人》，不再适合作为儿童文学来推广。托尔金陷入了两难，再继续写下去可能不能令出版商满意，不写的话来自读者粉丝的催促又会让他焦头烂额。与此同时，还有更多的烦恼接踵而至，首先是托尔金的么子心脏出现了问题，只能退学回家静养，托尔金必须要抽出大量时间来照顾他。数月之后，一位好友的离世又再次打击到了托尔金的创作欲望。幸而这段时间C·S·刘易斯一直在鼓励支持着他的创作，也才让托尔金没有完全停下对故事的构思。（实际上，在之后很长一段时间内，但凡托尔金陷入低谷，打算弃《魔戒》于不顾时，C·S·刘易斯都会从旁施压迫使其再起干劲儿，而C·S·刘易斯本人也是被托尔金各种洗脑之后心不甘情不愿地成为了一名基督徒。但后来两人因创作理念的不同而险些分道扬镳，直到《魔戒》完成之后才重修于好，颇为相爱相杀的味道，欢迎大家自行YY。）

渐渐地，托尔金构建出了新故事的大体框架，首先关于魔戒，它被设定为是众多魔戒的统领者，只拥有唯一一位认可的主人。霍比特人所要做的，是跋山涉水将魔戒带往魔多的火山销毁，追杀他们的黑骑士则是魔戒主人的仆役。另一个创新是引入了阿拉贡这位角色，最初这个位置是属于一位在外冒险的霍比特人的，但后来托尔金将其换成了一位人皇。阿拉贡的出现让这个故事多了许多大气磅礴的情节，他是与佛罗多并驾齐驱的另一位主角，若是缺乏了阿拉贡率领人民与魔多大军拼死战斗的描写，故事势必要逊色许多。创作这名角色的灵感或许是来自于托尔金的从军经历，他想要用这样一个纯粹的、正直的、鲜活的英雄形象来缅怀在第一次世界大战中战死疆场的同伴们。

至此，这部小说的名字也终于确定了下来，《The Lord of the Rings》，一个直观且足以令人铭记的名字。

《魔戒》创作期间，正值第二次世界大战打响之时。作为一个经历过第一次世界大战炮火洗礼的老兵（当然，很多时候是在医院里），托尔金表现得非常淡定。以他现在的年纪已经不可能再会被应招入伍，而他所处的工作与居住环境也极少会受到战火的影响。但是影响并非全然无有，次子成为了一名高射炮手，原本安稳舒适的生活因物资的


▲托尔金一辈子的好基友C·S·刘易斯。



▲著名网游《魔兽世界》的许多设定都参考了《魔戒》中的元素。

紧缺而开始捉肩见肘，这些都让托尔金感到不适，但更多的痛苦则源自于德国，虽然托尔金已是地地道道的英国人，但在他的血液中毕竟还流淌着日耳曼民族的基因，因此他天生就对德国有着无比亲切的好感，甚至称呼它为“高贵的北地之魂”。可是希特勒的法西斯政权让德国流落成众矢之的，这片美丽的土地上竟然成为了染满鲜血的屠场，这让托尔金如何能接受？《魔戒》中的最终BOSS索伦可视为是希特勒的化身，托尔金在写给儿子的信中，也将这场战争比喻做是“企图用魔戒去征服索伦”（魔戒暗指核弹），尽管最终赢得了战争，但这数年间战火对世界造成的伤害，却远远不如小说中所描写的那般容易愈合。对托尔金来说，惟一称得上是喜讯的，大概也只有儿子终于可以回家这一点了吧。

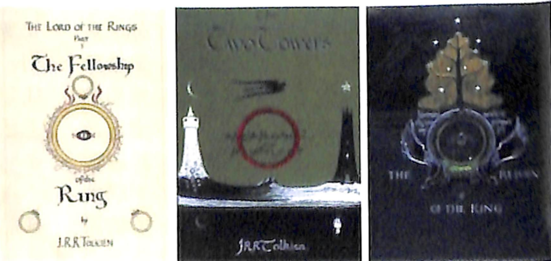
从1937年正式动笔，到1949年的封笔完成，《魔戒》三部曲总计耗时12年，当年那些催着要看续集的小屁孩们如今都是已经成家立业，估计惨叫着托尔金挖坑不填的人应该是不在少数。不过被坑得更惨的还是出版商，截稿日被一拖再拖，而用到的理由也是五花八门，比如“打理花园时受了伤”、“家里水管爆裂”、“最近身体不太好”、“搬家找房子太忙啦”等等等等，更甚者干脆直接玩起了失踪，任凭编辑如何写信过去均无回应。可叹当年没有QQ、MSN之类的聊天工具，催稿信直接石沉大海是何等的绝望。各位撰稿人更应多借鉴一下这位伟大前辈的经验，哪一日你能找出托尔金没用过的拖稿理由，那么备不住你也会成为不输于他的世界文豪了……另外，上文曾提到托尔金与基友C·S·刘易斯的关系曾一度降至冰点，也是因为C·S·刘易斯在7年间写出来了7本《纳尼亚》，而托尔金花了12年才写完《魔戒》三部曲，其心中难免有些不爽，而且在C·S·刘易斯开始撰写《纳尼亚》时，托尔金还曾一度认为这位基友剽窃了自己的创意。不过当《魔戒》完成后，他还是第一时间将打印稿寄给了C·S·刘易斯，阅读完毕后，刘易斯难以抑制内心的激动回了一封满是赞美、看着都有点肉麻的信给托尔金，二人的关系才终于算是冰释前嫌。

但是，封笔完成可不代表着就会立刻出版发行，虽然托尔金已经快把出版商老东家Allen&Unwin（也就是《霍比特人》的出版商）坑出翔了，但还远远不及“另寻新欢”这招玩得狠。经过长达12年的漫长等待，终于熬到了可将《魔戒》出版发行之日，托尔金却挂念起了当年Allen&Unwin“看不上”《精灵宝钻》这码子事。此时，另一位出版商柯林斯书局找上门来，表示愿意将《魔戒》和《精灵宝钻》一同出版，无疑，这是深得托尔金欢心的。当然，托尔金企图易主也并非单纯是“报复”，1950年，第二次世界大战虽然已经结束，但英国国内物资紧缺的状况却丝毫没有得到改善，普通的生活用品都尚且不能满足百姓们的需求，纸张更是受到严苛的限制，在如此高昂的纸价压力下，Allen&Unwin再来出版《魔戒》这种长篇巨作势必要冒更大的风险。反观柯林斯书局，因为他们还在经营着文具品的生意，在纸张方面的掌控自然要比其他出版商好上许多，交给柯林斯书局出版《魔戒》，相信无论是在印刷品质还是发行数量上都能比Allen&Unwin做得更好。幸运的是，托尔金并没有和Allen&Unwin签订下关于《魔戒》的任何协议，而为了能令老东家打消对《魔戒》的念头，托尔金甚至写信给他泼尽各种冷水。Allen&Unwin想要留下《魔戒》，可是又不想接受“捆绑销售”的《精灵宝钻》，并非是《精灵宝钻》不够出色，而是因为尚未到适合出版的时机。于是经历了数封书信往来的唇枪舌战之后，这两位终于还是一拍而散。

撇清了与Allen&Unwin的纠葛，托尔金愉悦地投向了新东家的怀抱，但他把问题想得太过简单了。柯林斯书局当初承诺愿意同捆出版《魔戒》和《精灵宝钻》实则只是一个商业策略，他们更看重的是已经出版过的《霍比特人》的版权。当然，《魔戒》能出版的话自然也是不错的，可《精灵宝钻》这块烫手山芋也同样让柯林斯书局感到苦楚。托尔金自己都尚未完整整理好《精灵宝钻》，时不时丢给编辑的新篇章更是在挑战着出版商的底线，这一拖又是2年。期间纸价不断飞涨，柯林斯书局内部也开始对在如此困难的时期是否有价值再出版如此长篇小说开始出现质疑声。托尔金感到自己被忽悠了，他不缺卖书赚的那些钱，他无法忍受的是，自己的“孩子”遭受到轻视，在向柯林斯书局下达最后通牒无果后托尔金只能再度找回了老东家Allen&Unwin。

在写给老东家的信中，托尔金言辞恳切地表达了自己宁愿暂时放下《精灵宝钻》也要出版《魔戒》的愿望，甚至愿意对剧情进行删减，毕竟能发行一本也总好过两本死在一起。老东家收到信后立刻做出了积极的回应，只是Allen&Unwin也明白，高昂的印刷成本可能会导致本书销量平平，而作为出版商，则有可能亏得血本无归。为了降低风险，Allen&Unwin与托尔金签订了一份不寻常的出版合同，即出版商不支付任何版权费，取而代之的是盈利部分托尔金和出版商五五分成。托尔金别无选择。

1954年7月29日，飘散着油墨香的《魔戒》第一部《护戒使者》出现在了书店的橱窗中，每一位经过的顾客都会忍不住驻足观望这本砖头般厚重的小说。包括C·S·刘易斯在内的三位文豪为本书撰写了推荐，这也间接地提升了《护戒使者》的知名度。首刷只印了3500本，因为出版商认为高昂的定价（21先令，当时英国人均年收入才只有7英镑）只能吸引到极为小众的读者，但很快，来自多方评论家的赞美便让那些原本还在观望的人咬牙掏了钱。只用了短短6周时间，《护戒使者》就实现了二刷的目标。同年11月11日，第二部《双塔奇兵》发售，口碑同样不逊于第一部，绝妙的是，第二部在佛罗多落入敌手后就完结了，着实急坏了广大读者们，有人甚至将托尔金此举冠以“残忍”之名，更悲剧的是，此时他们还并不知道距离第三卷发售还要等上多久……直到1955年10月20日，姗姗来迟的第三部《王者归来》才终于登上了货架，而此时，广大粉丝们寄给托尔金以及出版商的抗议信都可以堆满一整间屋子了。



▲托尔金本人设计的《魔戒》第一版封面。

对于当时的评论家们而言，《魔戒》三部曲的问世是一场充满惊喜的“灾难”。这样一部旷世奇作的出现为奇幻文学划分出了一片崭新的天地，宣告着新时代的开始，各大报刊杂志均刊登了不同程度的文章来评论《魔戒》及其引发的效应，但很快评论家们便发现穷尽华美的辞藻也难以道出《魔戒》的过人之处，反而显得谄媚，有些人见写不出新意，干脆剑走偏锋吐槽起了托尔金的遣词造句甚至是英雄们的爱情。只是无论褒与贬，在托尔金看来都不过是过眼云烟，原本他的目的就只有一个，出版《魔戒》，现在这个目的已经达到，旁人的评述又与他何干？

真正乐开了花的还是出版商Allen&Unwin，当年冒着倾家荡产威胁的输死一搏换来的是今日的盆满钵满，恐怕柯林斯书局见到此景也只能把打碎的牙生生吞到肚中了吧。1956年，Allen&Unwin如约向托尔金支付了第一笔利润分红——3500英镑，放在今时今日看都不是笔小数目，在当年更是一笔惊人巨款。当然，这还仅仅是第一笔，之后几乎每年，Allen&Unwin都会寄给托尔金不小于这一数字的支票，足以确保托尔金的后半生衣食无忧。

时光匆匆流过，虽然没有夺去托尔金的创作思绪，却在他的肉体上留下了难以磨灭的岁月痕迹。托尔金感到自己宛如一棵正在枝叶凋零的老树，而1963年11月22日好基友C·S·刘易斯的辞世更像是往这棵苍天巨树的根部砍了痛彻心扉的一刀。他渴望一个清静的生活环境能让他安心地进行创作，但来自世界各地的盛情邀请、疯狂粉丝的造访家中都让他应接不暇，除此之外盗版书的热销也分散了托尔金的大量精力（不过也正是因为盗版书的缘故，才使得《魔戒》在美国的销量突破百万套，托尔金也算是因祸得福）。晚年时，托尔金带着爱妻乔迁至一所偏远的宅邸中，过上了远离社交的平淡生活。没有了出版商和热情读者们的穷追猛打，他终于可以自由自在地对《精灵宝钻》进行修订，整理过去在写作时记下的笔记，将有用的信息整理出来重新加以扩写，却丝毫不再考虑出版发行一事。此时的托尔金虽已老迈，但他的精神层面，却更像是个单纯的孩子，一心扑在兴趣上不可自拔。

1971年年底，托尔金的爱妻埃迪丝·玛丽·托尔金因胆囊炎入院，最终医治无效病逝。1972年，英女王陛下为表彰他在文学创作上的卓越功勋，向他颁发了英帝国二等勋位。同年，牛津大学为表彰托尔金在语言学上的成就，授予了他名誉文学博士学位。只是再多的名与利对于此刻的托尔金来说都已是过眼云烟，好友与爱妻的先后离去让他被前所未有的巨大孤独感包围。他知道自己即将不久与人世，但也正像《魔戒》中甘道夫对皮聘所说的：

——“旅途不会在这里结束。死亡不过是另一条路，一条我们人人都得走的路。世界的灰雨大幕将会拉开，一切将如银色水晶般闪耀。然后你会看到它。”

——“什么，甘道夫？看见什么？”

——“在那之外的白色的海岸。在迅速升起的朝阳下，有着一个遥远的绿色国度。”

——“好吧，那还不算坏。”

——“是的，是的，那并不坏。”

1973年9月2日清晨，约翰·罗纳德·鲁埃尔·托尔金因胃溃疡引发的急性出血与世长辞，享年81岁。

（《精灵宝钻》一书后由托尔金的儿子克里斯托夫·托尔金重新整理后于1977年出版。）

伊露维塔与迈雅



■睿智但不失幽默，伊恩·麦克莱恩将甘道夫的形象塑造至完美。

托尔金是一位忠贞不渝的基督教徒，但并不是一个盲目的教条主义者。在与C·S·刘易斯的一次辩论中，托尔金便以犀利如锋的语言阐述了自己对于神话与信仰的观点。他认为人类的一切思维与创意均来自于上帝，作为神之子，不可避免地会将对神的认知投射到创作当中去。无论是希腊、埃及、还是印度神话，都是人类通过这一创作形式来复述上帝创世的过程。托尔金将这些人称为“次创造者”，认为他们必定被上帝赋予的神圣使命所充满，原初的本真之光透过他们折射出万般光彩。异教神话也并非是谎言，它们只是另一种形式的表达，只要细细品味，你也会从中发现真理的碎片。

托尔金自己正是这样一位“次创造者”，秉承着虔诚的基督教信仰在他笔下的世界中创造出了伊露维塔——惟一的创世之神。

伊露维塔在《霍比特人》和《魔戒》中并没有登场，想要了解到他的信息，需要阅读《精灵宝钻》。作为创世之神，伊露维塔缔造了许多种族，像是他从自己的意念中创造出来的埃努（相当于《圣经》中的天使）、精灵以及人类。不过矮人是由大地之神奥力创造的，树人则是奥力的妻子雅凡娜担心矮人过度砍伐树木而恳求伊露维塔允许她创造的，用以保护森林。

埃努的数量非常众多，绝大多数都没有名字，其中只有那些能力非常强大者才会被赋予名号以供人们传颂。当伊露维塔创造出人类和精灵的居住地“阿尔达”之后（也就是现实中的地球，中土大陆大约是位于亚洲和欧洲这两个位置），有十五位强大的埃努进驻，其中就有大地之神奥力、他的妻子雅凡娜，以及伊露维塔最先诞下的埃努米尔寇，他们又被称为维拉。

米尔寇在众多埃努中拥有最为强大的力量，而这份力量也在他的内心中孕育出了傲慢与妒忌的怒火。他企图取而代之伊露维塔的创世神地位，但可笑的是他所创造出来的没有一件是完美无瑕之物，尽是丑陋，例如半兽人，就是米尔

寇模仿精灵制作出来的失败品，它们固然骁勇善战，但却没有灵魂。另一方面，米尔寇以其独特的魅力诱使了许多埃努和他一起堕落，《魔戒》的最终BOSS索伦就是其中之一。从上述描述可以看出，托尔金是依照《圣经》中堕天使路西法的形象来刻画米尔寇的，他企图以自身的能力污染整个中土大陆，但邪恶力量本身就是一把双刃剑，最终在末日终战时被精灵、人类等多种族结成的同盟彻底摧毁。

除了那十五位强大的埃努之外，还有更多的被称为“迈雅”的埃努也来到了中土大陆，白袍萨鲁曼、灰袍甘道夫、褐袍瑞达加斯特、摩瑞亚炎魔、索伦，乃至曾多次帮助甘道夫的巨鹰，都属于来到中土的迈雅。只是，在不同的时期，他们对外所使用的名字也不尽相同。

就拿人见人爱的帅大爷甘道夫来说，远古时代，他被称为欧络因，热爱精灵、喜欢聆听亡灵的教诲来获得智慧，但他的能力并不是非常强大，面对发生在中土大陆上那些邪恶之事也无能为力。当索伦堕落成魔王开始在中土大陆上为非作歹后，维拉之首曼威打算派出五位实力与索伦相当的迈雅前往中土大陆执导与激励人类和精灵对抗索伦，当时只有萨鲁曼一人主动承担起了任务，包括欧络因在内的其他几位巫师都是被指派的（故事中只有三位巫师登场，其他两位蓝袍巫师据推测已遭索伦杀害）。而且这项任务的牺牲颇大，首先他们要改变容貌，全部幻化成了老者的形象，其次自身的能力会受到制约（这也很好地解释了为什么甘道夫不能总发大招的缘故），就连过去的记忆都开始变得模糊不清。当甘道夫乘船抵达灰港岸时，造船匠精灵瑟丹前来迎接他。瑟丹一眼便看出甘道夫是五位巫师中最睿智且强大的一人，于是便将珍藏已久的精灵三戒之一——火之戒纳亚赠予了他。

与萨鲁曼不同，甘道夫喜欢游走在中土大陆的各地体验风土民情，帮助了不少人、也结识了许多朋友。精灵和刚铎的百姓称他为米斯兰达，矮人叫他塔空，甘道夫则是北方人给他的称呼。他总是带着一顶尖尖的帽子、将伟岸的身形隐藏在灰袍之下，乍看之下不过是一位酷似风中残烛的老者，极少有人了解他的真正实力。

在与摩瑞亚炎魔的战斗中，甘道夫力尽而亡。他的灵魂被直接总到了创世神伊露维塔的面前，伊露维塔令其死而复生，并赐予了他更为强大的力量。重生而归的甘道夫取代了萨鲁曼，成为了五巫之首。消灭了索伦之后，精灵之戒的力量开始逐步衰弱。最终，甘道夫和另外两位精灵之戒的持有者：水之戒的主人凯兰崔尔女士、气之戒的主人爱隆王一同乘船离开了中土大陆。

霍比特人



■这对好友的基情可以感动日月……

居住在中土大陆西北部的夏尔及布理等地的种族，身高平均在1米左右，外貌酷似人类的小孩子，但体型更胖，而且长有一双粗糙厚实且密布浓毛的大脚。正是托了这双大脚的福，霍比特人可以不穿鞋自由自在地穿梭于乡间丛林之中，并且能做到来去悄然无声，这也正是为什么《霍比特人》中矮人们会将比尔博当做一名飞贼的原因所在。

霍比特人一直认为他们是一个独立的种族，但其实他们是人类的一个分支。只是由于他们的居住地过于偏远，而且人数也并不算多，所以很少有人了解他们的存在。长年以来都过着自给自足的安稳生活，使得霍比特人几乎没有危机意识，这也不能完全怪他们，人类的骁勇善战将兽人完全挡在了领土之外，霍比特人又不太喜欢冒险走出自己的领地，更何况在包围着夏尔和布理等地的森林中还时不时会有精灵树人出没，霍比特人能遭遇到的危险大概也只有割草时被镰刀伤了脚腱这种了。

霍比特人的寿命要比人类更长一些，但他们的智商发育得也相对缓慢，直到33岁才被视为成年，55岁才是中年。在《魔戒》中，佛拉多·巴金斯出发踏上消灭魔戒的旅程时已经50多岁了，不过因为受到魔戒的影响使得他的容貌还和年轻人一样。比尔博也是如此，百余岁时仍年轻力壮健步如飞，但在脱离了魔戒之后他便开始迅速衰老。只是无论如何长寿，霍比特人仍是有寿命限制的，这可以视为是主神伊露维塔赐予人类和霍比特人的禀赋，“死亡”并不是结束，而是一个全新的开始。

托尔金在设计霍比特人这个种族时参考了英国乡下的农民形象，微胖的身材、隆起的啤酒肚、卡其色的绒裤、格子背心、性格质朴略显愚笨、喜欢吃简单的食物（但吃得很多）、吸食烟草和饮酒、对各种热闹的聚会都无法抗拒。甘道夫认为，霍比特人这个种族有一种特殊的能力，比起人类或其他种族更能经得起诱惑。最好的例证就是魔戒落入比尔博手中数十年，他除了偶尔会拿出来把玩一下、戴上玩一玩失踪的小把戏之外，从未意识到这枚戒指真正蕴藏的能力。也正是因此，索伦一直没能追踪到魔戒的下落，中土大陆也才能获得几十年的片刻安宁。但魔戒一直伺机想要重回索伦身边，佛罗多携带魔戒前往魔多自然是埃尔隆德会议的决定，只是其中恐怕也少不了些许魔戒的干涉。尽管抵达末日火山时，

佛罗多已经无力再抗衡魔戒的力量，但突然出现的咕噜却将魔戒生生掠夺下来，并与魔戒一同坠入滚烫的岩浆中。可以说，魔戒从离开索伦直至被彻底摧毁，几乎都是霍比特人在发挥着推波助澜的作用。但与其说是因为霍比特人拥有特殊的能力，倒不如说是因为他们天性淳朴、容易自我满足，外界的各种刺激诱惑对他们很难发挥作用。

在霍比特人中，有一个特殊角色是值得读者们注意的，他就是咕噜。咕噜原名史麦戈，隶属于霍比特人种中的斯图尔一族。这个族的霍比特人身材要比巴金斯所属的哈富特人来得更为矮小，擅长游泳和划船。史麦戈的祖母是当地的长老，德高望重受人尊敬，但史麦戈却是个狡黠的家伙，喜欢耍些小聪明诡计。假如没有遇到魔戒的话，或许他还能凭着自己的小聪明做点实事出来，不幸的是，魔戒的出现不但让他成为了弑亲凶手，更让他过起了人畜不如的生活。拥有魔戒的500年间，黑暗力量在延长了他寿命的同时也在腐蚀着他的灵魂，史麦戈不但相貌发生了巨大改变，就连精神也产生了分裂，分成了较为友善的史麦戈和极其邪恶的咕噜。咕噜对魔戒的占有欲超乎了所有人的想象，他不想通过魔戒来获得权力或是财富，只是将它当做珍宝一般收藏，这点与比尔博有着几分相近之处。这份纯粹的占有欲让魔戒也无可奈何，只能老老实实地在咕噜的手中待了数百年，直到比尔博的出现，魔戒才终于找到了机会摒弃了咕噜投奔另一个霍比特人之手。

魔戒被摧毁之后，几位霍比特人的结局如下：

佛罗多·巴金斯：由于在风云顶时受过安格玛巫王的一剑，虽有爱隆王的惊人医术仍不足以医治，最终和比尔博、甘道夫一起乘船离开中土，前往不死之地海外仙境。

山姆卫斯·加德纳：回到夏尔后迎娶了爱慕已久的小玫·卡顿，并与其生育了13个子女（其中长女拥有堪比精灵的美貌和一头闪耀的金发，被认为是来自于凯兰崔尔女士的祝福）。第四世纪7年，山姆当选为夏尔市长，并连任了7届。第四世纪62年，小玫去世。自此，山姆在中土已无眷恋。因其也曾佩戴过魔戒，尽管时间虽短，仍多少受其影响。于是山姆前往灰港岸乘船与佛罗多重逢于海外仙境。


■佛罗多·巴金斯


■山姆卫斯·加德纳


■梅里雅达克·烈酒鹿


■皮瑞格林·图克

皮瑞格林·图克：回到夏尔后于第四世纪6年迎娶了龙克理夫钻石，育有一子名为法拉米尔·图克（其名是在向刚铎宰相法拉米尔致敬），后法拉米尔·图克迎娶了山姆的女儿金毛为妻。第四世纪13年，皮聘继承父亲的爵位成为第32任夏尔主帅，在位50年后于第四世纪63年退休，然后和好友梅里一起重返刚铎担任亚尔诺王国的朝政顾问，最终去世。顺便一提的是，因为皮聘和梅里曾经饮用过树人的饮料，所以身高要明显高于其他霍比特人。托尔金在被问及霍比特人的未来时，就曾说到通过人类与皮聘梅里后人的通婚，最终将使得霍比特人逐渐变得和人类没有区别。

梅里雅达克·烈酒鹿：回到夏尔后迎娶了爱斯特拉·博哲。第四纪元11年，梅里继承了烈酒鹿主人。102岁时和皮聘一起重返刚铎，并在第四纪元64年去世，和皮聘一起被安葬在王墓中。





挑逗你的视觉与味蕾：超美味的日本铁道便当

“民以食为天”，只要环境允许，每个人都是吃货。天气好了、心情好了、加工资了，都要找家好店子吃顿好的。但不知道大家觉得，坐火车前在各车站买到的盒饭的味道如何？笔者很少坐长途火车，不知最近的盒饭是否变得比较好吃了？在记忆中，这些盒饭就是一些不热不凉的米饭，配几条青菜和一些萝卜干，偶尔还有些肉碎，确实无法称得上好吃，能填饱肚子就是这些铁路盒饭的基本功能了。大家是否想过，铁路饭盒也能吃上酒店级的大块牛排、海鲜？

有接触日本文化的读者都知道，日本人喜欢火车、迷恋铁道。日本丰富的铁道文化让人向往，除了火车铁道，日本人也相当钟情于各车站贩卖的铁道便当。

日本人到底有多喜爱铁道便当，用疯狂一词来形容也不为过。各种杂志的铁道便当追踪专栏、网罗各车站特色便当的书籍、专门介绍日本全国铁道便当的网站、甚至还有以铁道便当为主题的漫画。铁道便当为何在日本如此有人气？很大原因是各个地域车站的铁道便当都会采用一些当地的特产食材以及一些地域独有的料理方法来制作。美食是长途旅行的乐趣的一环，如果因为工作等关系无法长时间逗留在那个地方，但又想尝一下当地的特产美食，可以在列车停站的时候去买一份特色便当在车上吃，既不耽误时间又可以满足舌头。填饱肚子里的胃虫、长途旅行的记忆、乡土的风味、未知食物的好奇心、异地的烹调手法，一份铁道便当就能满足以上所有的愿望。因此每当日本的超市搞活动贩售全国各地的铁道便当的时候，总会挤得人头汹涌，开售半小时内便当就被一扫精光。

另一个不得不说的是，铁道便当绝大多数都是冷的。顾客点完想买的便当，服务员从冰箱里取出来就直接装进袋子递给顾客，没有解冻也没有加热（当然你想加热也可以）。就如很多日剧中，中学生或上班族都是早上出门带上便当，到了中午休息时间才打开它，直接吃了起来。凉了的饭菜不会很难吃吗？嘴馋的日本人当然不会去追捧难吃的食物。冷便当也一样好吃，米饭不会有丧失水分后的生硬感，配菜也依然新鲜可口。好吃的便当有日本人一套独特的选料与烹调方法，这里就不详细介绍了。



▲神户红酒便当，内附一瓶红酒，这太奢侈了……



▲十分吸引爱吃蟹之人的北海道蟹饭便当，一整盒都是蟹肉。



▲介绍全国各地铁道便当的网页，能查到各都道府县的铁道便当。



▲便当店，便当种类多得让人烦恼！

合法的赌博：帕青哥与赌博依存症





■座无虚席的帕青哥店。

很少接触日本动漫游戏的人或者会不知道帕青哥是什么，帕青哥是日语的音译，其实就是弹珠机，是一种具娱乐与赌博成分的机器。这里为不熟悉的人简单介绍一下玩法：首先玩家需要去柜台购买一大篮子的小钢珠，然后把钢珠大量地倒入帕青哥中；机器会自动帮你射出钢珠，一般机器上会有个圆形的控制器，让玩家控制弹珠发射的速度；射出的弹珠会掉进一排铺满钢针的平板，然后靠重力和撞击钢针来控制钢珠的落下位置，如果钢珠落进一些指定的区域内，机器就会吐出大量的钢珠，一般会获得比投入量更多的钢珠；玩家可以选择保留这些钢珠或者拿去柜台更换奖品，但不可以换成现金（因为违反了日本禁止赌博的相关法律）。

帕青哥在日本很常见，吸引很多人去玩，也能经常在公共场合看到很多帕青哥的宣传广告。例如“《如龙》系列”，更是赤裸裸地给玩家打帕青哥的广告。那帕青哥又是如何和赌博扯上关系的呢？虽然赢来的小钢珠只能换奖品，不能在帕青哥店里换成现金，但帕青哥店

的旁边一般有很多收购商店以现金回收这些奖品，所以玩家赢了奖品出门转左就能换成现金（《如龙》里也有拿帕青哥奖品去和NPC换钱的情节）。是的，这是赤裸裸的赌博行为，但因为这些收购商店和帕青哥店是分开经营，所以法律上是没问题。既然涉及到了赌博问题，这就和日本的暴力团离不开关系，事实上这些收购商店和帕青哥店多由暴力团控制，是钻了日本法律的空子来敛财。

帕青哥会让玩家产生严重的赌博依存症，这个是日本媒体经常议论的话题。当帕青哥中了大奖的时候，人会因突然的惊喜和兴奋，让大脑大量产生脑内啡及多巴胺等神经传达物质，对大脑产生麻痹效果。人们会从“玩10分钟帕青哥可以中奖”、慢慢到“玩1小时帕青哥就能中奖”，最后到“即使一直都没中奖，但接着玩下去就一定会中奖”，大脑中被灌输入“一定能中奖”的错误想法。这有点类似于药物依存症。另外帕青哥的大音量、中央不停转动的电子转盘也有一定的催眠效果。一旦上了瘾，玩家就会投入大量时间和钱财去玩帕青哥，换来的是倾家荡产、债务缠身，最后的末路甚至是自杀。


■帕青哥店外景，一般奖品交换店都在离帕青哥店铺的不远处。



▲帕青哥游戏内容种类繁多，人气偶像AKB48主题的帕青哥最近大受欢迎。

对于如何整治帕青哥，日本政府一直采取暧昧的态度。最近兵库县医疗协会也提出了整治抗议，但当地政府的回应却是“违反了宪法再来抗议，依存症的话因为看病免费，就交给医生来诊断吧。小城市的政策不可能有大改动”。看来要根治帕青哥依存症，还有很长的道路。

日本男性的梦中情人？超迷人的女子播音员们

说起女子播音员，大家的印象多会是五官端正的容姿、充满知性的声音、整洁干练的衣着，可谓最标准的女性白领的形象。播音员的主要工作是用自己的语言传达信息给电视机前的观众。作为媒体业最前线的出镜者，播音员不仅代表着一个电视局的形象，更肩负着给予社会大众影响力的重大责任。使用标准的国语、时刻注意自己的发言是否恰当、拥有临机应变的能力、甚至是于灾难发生时能稳定群众情绪，可以说都是作为一个播音员必须拥有的能力。

而大家对日本的女子播音员有多少认识呢？或者部分读者会看过天海佑希主演的《顶级播音员》，其精明能干的白领形象深入观众印象。但天海所饰演的角色主要归类为新闻播报员，只是播音员众多工作的其中一项。日本的播音员除了新闻播报外，还包含体育比赛的实况报道、报道对象的访谈、电视节目的主持或主持助理、节目VTR解说等等，出现在电视中的频率甚至能让观众记住他们的名字。

而其中女子播音员的人气更可与明星偶像相比。不止一般的男性，在体育明星、艺人之中也有很多人喜欢女播音员，结婚对象是女播音员的事例也不在少数。说女子播音员是日本男性的梦中情人也不过分。首先从容姿来看，同为艺能界中活动的职业，论样貌，可能明星偶像们更为靓丽一点，但请闭眼想象一下女子播音员的形象。黑色的头发给人沉稳的印象，接近素颜的自然淡妆让人觉得诚实亲切，简单但整齐的衣服，再配上能称得上美女的端正容貌，不太夸张也不土气，正好符合日本男性对女性沉着端庄的大众喜好。然后是女子播音员具有的知性气质。播音员必须是高学历、高语言组织能力的精英。他们的日常工作中有很多朗读新闻消息的机会，所以播音员的一般常识、基本时事都比一般女性知道的要多，语言措辞也较精辟准确。


▲2011、2012年度最受欢迎女子播音员第一位的加藤绫子小姐。



▲端庄且知性，是女子播音员的一大魅力。

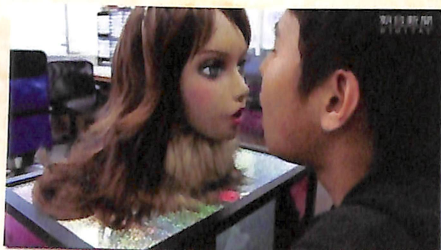

▲天海佑希的播音员扮相可谓经典。

稳定的工作薪金、广为民众所认识、职业女性的理想形像、因为工作需要还有很多机会接触到名人，各种诱人的条件每年能吸引数以万计的日本年轻女生应聘播音员。但作为媒体的门面角色，各电视局的播音员采用评选十分严格，竞争率高达数千倍，人气电视局如富士电视台的合格率一度只有 0.2% 左右，真的可谓万中挑一。近年日本各电视局开始把女子播音员偶像艺人化，积极投入自己电视台的综艺节目中，使得评选女播音员的时候对于其候选者的容姿、艺人性的审查就变得更为严格。

你今天的口腔有异味吗？检测口臭的美女机器人

和心仪的异性约会本来是一件很美好的事，但当你一开口说话，对方就嫌你口很臭，是否很受打击呢？自己的口气到底有多臭，自己很难分辨，先不说各人有各人的臭味容忍程度，自身很有可能早已经习惯了那股味道！就好像几天不洗澡的人，除了感觉身体不大干爽外，很少人会觉得自己身体有味道。但往往这在别人的鼻子中，那就是一股恶臭！想想都觉得很可怕。

如果能预先知道自己的口臭程度，约会前吃一片口香糖来救急就好了。这个想法大概很多朋友都有，正所谓伟大的创意可能来自一个简单的想法，有这种想法就必定有人做些什么东西来回应。日本就是这么一个国度，技术宅们又要来拯救世界了。日本北九州工业高等专门学校和 CrazyLabo 公司共同研究开发出了能判别口臭、脚臭的机器人。


▲向着“KAORI”吹一口气就可以测口臭咯（别吻下去！）。

检测口气的是女性型机器人“KAORI”。只要对着“KAORI”的嘴边吹一口气，感应装置就能分析呼气中含有的成分，作出 4 级别的评价。如果合格，她会说“有点酸甜的味道，好香哦！”；然后根据口臭的程度，会依次作出“有点臭味！”和“不行了，臭得我受不了了！”的评价，最严重的情况“KAORI”会发出咳嗽的声音并说“紧急状况。已经超越了测定极限！”。可以臭到机器人都要出毛病的臭味到底有多可怕啊。


▲测脚臭的“俊太郎”。



▲评价确实嘴毒了一点。

除了检查口臭，CrazyLabo 还同时研发了测定脚臭的小狗型机器人“俊太郎”。把脚伸过去让它闻一下，同样有 4 级别的评定。如果气味合格，它会靠过来蹭你的脚撒娇；然后臭味由轻到重依次为“吠叫”和“倒地发出悲鸣”，最严重的级别它会四脚朝天晕死过去……对不起啊俊太郎，我的脚太臭了。

有了这两个机器人，大家就不怕口臭脚臭会带给别人不好的印象咯。可惜的是这两款机器人目前还属于研发阶段，不提供个人购买。或者往后会在科技展会上正式公布，有兴趣的朋友请密切关注哟

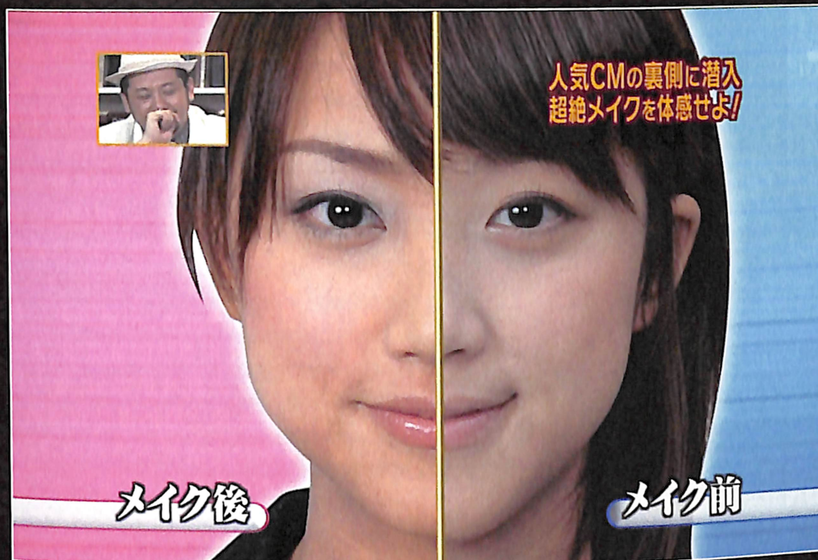
日本人为什么喜欢化妆？



▶一位美容师出的书籍《不化妆就是不良的开始：化妆是反映社会的镜子》。

互联网上有不少言论都说“十个日本女人十个都爱化妆”，这的确不假。笔者在大学时代有不少日本人同学，记得某次休息日笔者在 MSN 群组中提议几个好朋友去某个同学家做顿午饭一起吃，大家自备食材。然后几乎同时的，几位日本女同学都说“哎呀，那我要先去化一下妆”。当时笔者就觉得很奇怪，说“只是好朋友们吃一下午饭就各自解散了，不用化妆了”，她们都说“不不，要的要的”。这里就显出了两国人的生活习惯和人生观的差异了。

日本人重视外表，视“装扮”为一种礼仪，这一点大家都或多或少的有所接触。很多日剧中，职业男性必定是笔直的西装、女士们则化上淡妆穿上西裙，一身光鲜整洁地上班是日本人的日常。在新宿、原宿表参道步行的潮流女性个个都如从杂志中走出来的模特般光彩动人，在日本的街上，很少能看到披头散发、不化妆的女人，除非那个人的精神有点不正常。中国的女性则很少有人有出外必定化妆的习惯，甚至穿便衣上街的也不在少数。当然这里并没有贬低的意思，这和两国的国情还有人们的社会价值观有关。在中国，因为历史的原因，人们都比较趋向从个人的角度来思考。只要自己觉得还好，穿着如何，化不化妆都没所谓，因为化妆是一件“为了自己”的事情，与他人无关。日本人则会觉得和周围的人不一样是件很难堪的事情。他们害怕被排挤出群体，总会想方设法融入周围的环境，即使内心很不情愿。因为身边的人都化妆，自己也必须化妆，这成为日本人一种必然的心理。所以一般的女性都会化比较接近素颜的淡妆，不太突出但又不会被当作异类。这就是日本人注重与周围人群的“社会协调性”。



▲接近素颜的自然系淡妆。

久而久之,化妆成了日本女性的习惯。现在日本人的妆容是从上个世纪二战后流入的欧美式化妆演变过来的。欧美的化妆都偏向浓妆,日本人根据自己对美的理解及潮流的变化,慢慢演变出适合东方人的妆容。这里有个小小的趣闻,自然淡妆据说是高中女生因为爱美又为了逃避学校的检查(大部分中学高中都禁止学生化妆)自创出来的,很接近素颜但又保持化妆后的美感,非常符合日本人不喜欢张扬的个性,这使得淡妆迅速成为了潮流。日本人对妆容的自我创新,让日本的化妆品也在亚洲获得极大的人气,吸引亚洲女性争相购买日本出品的化妆品,学习模仿日本的妆容,为日本的经济带来不小的收益。近年还有男性用的化妆品推出市场,种类一点也不比女性用的少。据统计,日本的化妆品市场的年收售额高达 1 万 5000 亿日元(约 950 亿人民币),而且仍在程增长之势。

日本女性在亚洲圈乃至世界都十分受男士们喜欢,很大原因来自于她们高超的化妆技术。看到这篇文章又想成为男士们梦中情人的女士们,快去学习一下日本的化妆技术吧,花点时间抹抹粉总比动刀割来得舒服吧(笑)。

与"神兽"合照不是梦想!日本动物公园"草泥马"牧场

神兽"草泥马",自从 2011 年出现于互联网后,其人气就一直不减。这种动物的身影出现在各种恶搞图片、动漫画、手机游戏里,几乎隔一段时间就有新玩意出现,简直是源源不绝。其创作原型,其实是产自南美洲地区的一种驯养类家畜羊驼,其略怪奇的体态和可爱搞笑的囧字脸表情,在亚洲圈获得极大的人气。

但大家有实际见过羊驼吗?虽然现在世界上羊驼的数量超过三百万,但因为大部分都分布在南美洲地区,又不存在野生种的羊驼,所以亚洲地区除了动物园引入外基本不可能看到它们。日本有好几个动物园有引入少量的羊驼,但因为数量少的关系,为了安全考虑,游客也只能远远地看。但是,在位于富士市桑崎的"富士山孩子国"都市公园中,大家就能一偿近距离看到"神兽"的愿望。而且不止眼看,其"草原之国"动物乐园饲养的羊驼,允许游客在饲养员的指导下抚摸,甚至可以一起拍照留念,而且入园费用仅需 800 日元十分便宜!羊驼性情温驯,通人性,只要它不是情绪不佳,可以随便人类抚摸。顺便提醒一下,羊驼虽然不怕人,但却不喜欢人们摸它的头部,要好像给小猫瘙痒一样拔弄脖子的毛哦。游客还可以以 50 日元购买到羊驼的饲料,满足游客们喂食娱乐的需要。

另外公园内除了羊驼,还有其他动物如马、山羊、兔子、仓鼠等提供游客抚摸拍照。额外支付 200 日元还可以牵山羊去散步。

一边可以观赏到被定为世界遗产的富士山,一边又可以抚摸到可爱的羊驼,绝对是值得推荐的一道景点。如果各位有机会去日本旅游,时间上允许的话请一定去瞻仰一下传说中的"神兽"哦!


▲这是传说中的必杀技:神兽的零距离凝视吗!。


▲与"神兽"的近距离接触。

闪瞎你的眼睛,冲击你的味觉:黑暗料理喫茶店


■传说中的黑暗料理:甜味抹茶口味意粉。

黑暗料理一词大家应该相当熟悉,它大概分为两种类型:一种是料理的卖相很难看很诡异的,看上去就觉得不好吃的;另一种就是用料和烹调方法脱离人们常识的,用一些你绝对吃不进口的"食材",再以特异手法制作出来的料理。

读者们,黑暗料理敢吃吗?有人敢,有人不敢,但专门制作黑暗料理的餐厅大家听说过不?位于日本名古屋市昭和区的一家名为"喫茶 Mountain"(喫茶マウンテン)的餐馆就有



■喫茶店外观，这样看着还挺优雅的……



■红豆馅草莓盖饭：草莓味的米饭上面铺一坨红豆馅。



■巧克力口味的意粉，远看真的很像"哔——"。

提供各种奇特的菜单让客人"挑战"。这家餐馆初期是以提供大分量但低定价的意粉、炒饭为卖点的普通菜馆，主要经营对象是附近的大学生。但为了做出特色，厨师开始自行调制各种口味的意粉和炒饭：甜味抹茶口味意粉、味噌炒饭、仙人掌炒饭、甜草莓口味意粉等等百多款奇特的菜式。光听这些名字，是否已经在冒冷汗了呢？有趣的是，一个专门以介绍这家餐馆各种菜式的个人网页，其计算来访人数的计算器信息是"你是总第XXX位遇难者，今天的第XXX位遇难者，昨天的遇难人数是XXX"。以"遇难者"来比喻浏览了这些料理的来访者，这……到底这些菜式有多奇葩，让我们一起来了解一下。

首先是甜味意粉系列的"鼻祖"：甜味抹茶口味意粉。制作方法不详，外表看起来就是一大坨绿色的意粉面条（没错，就是超大分量的一坨），上面加些奶油，盛着一两片水果……光是视觉上就简单且暴力。我们来看一下日本的"遇难者"写的食评："吃一口下去，面条的确是抹茶味的，但真的是太甜了，吃多几口感觉味觉都会出毛病。而且吃到下面，会有一层油和面条混搭在一起，非常难入口。"看来不止卖相很暴力，连味道也很有冲击力。更恐怖的是这个"甜味"意粉还有很多派生作品：甜味草莓意粉、甜味蜜瓜意粉、甜味猕猴桃意粉、甜味香蕉意粉……全部做法都一模一样，差别只是面条的味道和水果的种类。

然后再来看看这个菜馆的另一种类的食物：炒饭。这边也是各种各样奇怪口味的炒饭。给大家选出一款最具视觉冲击的炒饭：墨鱼汁炒饭。放眼望去就是一大盘黑色不明物体，而且都是和墨鱼汁染成黑色的米饭，没有其他任何的配菜！至少也该摆些其他配菜去调节一下那坨黑色物体嘛……据说味道其实还可以，能够吃完一盘。但那个外观，真的是什么食欲都没有了。

其他还有很多奇怪菜单，用锅盛着的意粉、在普通炒饭上铺几片茶叶的茶炒饭、生鸡蛋味噌口味意粉……无视味道如何，全力在外观上搞笑的异次元菜式居然多达百多款！好奇心旺盛而又有机会去日本旅游的朋友，不妨去这个餐厅试试味道。说不定下一个遇难者就是你哦！



▲墨汁炒饭：一度犹豫是否要放出这图，卖相实在太猎奇了。

吃寿司的礼仪

寿司，日本料理的代名词，日本文化的一个重要体现。随着日本文化的流入，很多人都喜欢吃日本料理，而吃寿司更是享受日本料理中不可缺少的一环。喜欢日本料理，除了为了吃上新鲜的海鲜、低油脂健康的菜肴，更是为了体验异国的风情文化。

寿司很多人都吃过，但寿司的吃法，吃寿司时的礼仪，就未必所有人都能注意到。正确的寿司吃法、进食礼仪可以更好的体验日本的文化，了解日本人的认真严谨的精神面貌。

首先，如果条件允许的话，请去柜台式的寿司店。虽然现在都流行自助式的回转寿司、单独桌式的寿司店，但最传统的吃寿司应该是坐在柜台前和寿司师傅面对面的直接点菜方式。一边吃寿司一边和寿司师傅聊天互动，也是进食乐趣的一部分。坐好位置后，就进入点菜时间了。点寿司的方法，应该按照配料的味道由淡味到浓味最后到甜味的顺序来点，这样可以更好的体验到各食材配料间的味道差异，然后是各种类型的寿司都点一次：顺序依次为白身（鲷、鲈、比目鱼等）、光物（鱼皮光亮的鱼，如鲭鱼）、贝、军舰卷。绝对不能因为你喜欢吃鳗鱼寿司就一直重复点哦，这样是违反了吃寿司的礼仪。（虽然鳗鱼寿司真的很好吃）

吃柜台式寿司的时候，当寿司师傅捏好一品递给你后，请立即进食。因为饭粒的温度、配料的水分度都会影响寿司的味道，高水准的寿司师傅都是经过严格计算时间来捏寿司的，所以要立刻食用，这不仅能尽享到那款寿司的美味，对于认真工作的师傅也是一种礼貌哦。这也是前面为什么要推荐尽可能选择吃柜台式的原因。

进食时用筷子或者直接用手都可以。先把寿司往一个方向放倒，然后用筷子或手再往同方向翻转90度拿起来，让配料的一面朝下，再放进嘴里，舌头先接触配料是最正确的吃法。另外如果你喜欢沾酱油吃，一样要把配料一面朝下，配料轻沾一点酱油就好。请尽量避免米饭沾到酱油，因为那样很容易让饭散开，酱油盘里可能会留下一些米粒，这样很不美观。同样的道理，吃寿司一般都是一口吃一个，留下半个米饭会散开来，盘面都是碎米粒也显得十分不雅。其实就算吃前不太清楚方法，也是可以向对面的寿司师傅请教。吃得高兴，聊得高兴，才是进食时间的最佳享受。

怎么样，看完上面所说的吃寿司方法，是否和自己平常的吃法有很大差异？如果是，赶快去寿司店实践一下吧，你一定能体会到另一种吃寿司的风味。



▲柜台式的寿司店环境优雅。



▲寿司有各种类别，想体验最佳美味就要按照顺序来点哦。

猫也能当站长？和歌山小玉站长

在日本和歌山电铁贵志川线贵志站，有一位萌倒全日本男女老少的车站长——小玉站长。小玉站长在2007年1月上任以来就造成持续热烈讨论的话题，给和歌山电铁带来可观的观光效益，甚至给一度决定废弃的贵志川线重新带来活力。

或者你会好奇，小玉到底是何方仙女，能吸引那么多游客？不，小玉不是仙女，甚至不是人类，她只是一只可爱的猫。是的你没听错，贵志站的站长是一只猫站长。小玉原本是贵志站旁边一家便利店的店长收养的流浪猫。每天到站的乘客在便利店内休息的时候，小玉就爱跑到乘客们的脚边晃来晃去，因为它可爱的模样，乘客们都很喜欢它，甚至有乘客每次到站都必定要过来看看小玉。小玉成为了贵志站的吉祥物。2007年1月，和歌山电铁正式任命小玉为贵志站的站长，任期为终生，年薪是一年的猫粮。小玉还有自己的办公室，拥有两名站务助理"美子"（ミーコ）和"小小"（ちび），它们是两只黄白花纹猫。小玉的上班时间是每周周一到周六，星期天休息。而休息的时候，由"二玉"站长担任一日贵志站站长代理（二玉是伊太祈曾站的猫站长）。

小玉的可爱模样，再经过和歌山电铁的包装宣传，很快小玉猫站长的大名就传播整个日本，吸引了全国男女老少要来贵志川一睹小玉的芳容，让贵志站成为贵志川线的一个知名景点。在2008年1月，小玉更是被铁路公司总裁及市长晋升为"超级站长"，成为了铁路公司的管理层人员！各位工作了好几年却依然在打拼的读者，是不是很羡慕小玉呢。

大人气的小玉，出过写真集、DVD、漫画，参演过电影、电视节目，真的比很多演艺圈的女艺人都更有人气。今年4月29日是小玉的14岁生日，同时也是她第四本写真集的发售日，大家去日本旅游的时候一定要去拜访一下萌萌的小玉站长哦！



■午睡中的小玉站长。


■小玉和美子，不带你这样卖萌的！



■小玉的主题电车，印有各种表情的小玉，非常可爱。



■大家来探访小玉的时候记得在小玉的值班时间来哦。

丰臣秀吉你够了系列：人间将棋

日本有很多很有趣的地方节日庆典，人们称之为"祭"（matsuri），最近的有趣活动有山形县天童市的"天童樱祭"的独特活动"人间将棋"。

光听名字可能比较吓人，但请不要误解了，这并非猎奇电影或漫画中常有的桥段，把人做成某某东西来玩。"人间将棋"是每年4月天童市举办的"天童樱祭"的一项传统娱乐节目。人们（多为少男少女）穿起战国时代的武士铠甲服装，站在一个巨大的将棋盘上，听从专业棋士的指挥进行两军的"决斗"，是一项有着战国感觉的表演节目。

其起源于太阁丰臣秀吉的突发奇想，由士兵代替将棋棋子来下棋，（这的确十分符合丰臣秀吉的个性）。后来为了纪念丰臣秀吉，在1956年的天童市樱花祭上，将人间将棋作为一项固定节目，每年都要举行一次。对棋子进行指挥的都是日本的职业棋士，所以这是一场有趣的表演节目外，也是一局精彩的将棋对局，极具观看价值。



▲人间将棋的宣传海报，战国的扮相非常专业。


▲一眼看过去，还蛮有气势。


▲战国打扮的少男少女们。

文 周行文 编 时雨 美编 一刀

成为一棵树

CHAPTER 1

十一月的上海终于开始变冷，天空中的雨点淅淅沥沥，迫得路上的行人们撑开一朵朵雨伞，就像无数有颜色的云飘在公路的河流上。

天气预报说是有台风，以至于每个人都行色匆匆。地铁站外站着许多发房地产广告的年轻男女，挎着公文包，用热情夸张的语气介绍各种冷僻楼盘。

程践行快步从地铁站里走出来的时候，地铁中央的LED灯已经显示出时间正是17:13，下班晚高峰的噩梦已经拉开序幕。

拥挤是程践行对上海这座城市的最大印象，在这一点上它其实跟北京和广州没有什么太大区别。就连住在这里的青年们的生活其实也没有太大的区别。每天都有各种统计计算着哪座城市的地铁交通运载了更多人流，仿佛这就是一种无法比拟的荣耀一样。

打开从7-11临时买来的伞，程践行踩着脚下的水花快步穿过双车道的公路，在路边的豪大大鸡排店买了一块鸡排，又在隔壁的奶茶店里买了份红豆奶茶，权当晚餐。

这样简单的晚上重复了一个个日日夜夜，程践行早已熟悉。在等鸡排的中途，他顺手掏出PSV，打了半局《海贼无双2》。

前前后后排队男女的目光现在已经没有任何压力了，早些年在地铁里手持PSP还会被围观的景象一去不返。现代人对掌上设备的习惯程度几乎是一夜之间上升到了国际水平，并开始身体力行成为其中一部分。

鸡肉落入滚油中的发出的声音和夜间袅袅飘起的香气都在明确无疑地告诉很多排队的年轻人，在这座重视秩序的城市里生活，需要学会习惯很多事。

或许，对于所有的生活来说，习惯本身已经和生活同样重要了。

回到出租屋，程践行放下奶茶，咬了一口鸡排，低头打开电脑电源。

转速大约两千三百左右的风扇发出微弱的嗡鸣，Windows 8的操作界面露出来，用户ID头像是一枚国际象棋棋子，这是微软默认了好多年的用户头像之一。

程践行不喜欢自己上传头像，他觉得棋子很形象，就像自己人生的位置。

输入自己的Live ID，程践行照例一边吃东西一边登陆QQ。当年的朋友各散天边之后，大家忽然之间变得不仅在物理空间上距离遥远，甚至彼此之间还有了时间差。

譬如赵思故，这个去了美国定居的年轻人现在与自己时差大约十二个小时。两个人一般会在午夜相遇，然后匆匆聊几句关于世界各地电子产品的新闻后，赵思故出门办事，程践行倒头睡下。

有时候一个人在《暗黑Ⅲ》的世界里厮杀，程践行就会觉得孤独。巨大的世界里，那些曾经兴趣相投的朋友现在像海洋中的一座座孤岛，除了偶尔互相发送信号之外，大家交集的机会倒是越来越少了。

想了想这些无聊的情绪，程践行吃掉了鸡排，并顺便看了一段游戏新闻播报。

视频不长，十几分钟的样子，主播的嘴十分之欠，因此拥有众多粉丝。程践行看着看着，笑了两次，笑容在单身公寓里显得有些寂寞。

吃完东西去收邮件，删掉那些团购网站和各种推销广告之后，程践行看到一封来自雅虎信箱的邮件孤零零悬在收件箱顶端。

能记得雅虎还有个邮箱的人已经不多了，互联网上的一些使用习惯通常就说明了用户的年纪和经历。

发件人是李思奕，程践行认识了七八年的朋友。以前是个学金融财会的姑娘，长得比程践行认识的大多数帅哥都帅，也不知道是不是真百合。两个人在多年前互联网还没现在这么草根化的年代相识在游戏论坛上，为了“《最终幻想》系列”的变化断断续续聊了一个月。随后成为了关系比较密切的那种网友。现在李思奕已经在澳洲混到了拿到绿卡的程度，工作也找到了，不知去年怎么忽然就梦想大爆发报考了日本排名前五的私立大学，跑过去学移动网络工程和游戏开发。

程践行最初也曾经质疑过李思奕的决定。这不只是跨行业的问题，她的决定几乎是颠覆了自己之前的人生轨迹。当时李思奕给程践行讲了一个故事，说是她在澳洲的同行，某个同样做会计的去跳槽去麦当劳，因为HR的疏忽被划入网络建设部门做技术。这个已经快四十岁的大叔没有争辩，在技术部门默默工作三个月，现在已经飞快的编程了。

当时李思奕用了程践行常说的一句话做总结，让程践行觉得有些惭愧。

“这个世界上没有能不能，只有想不想。”

打开邮件，非常熟悉的简洁风格，只有两行字。

"嗨，我回国了，周日到。"

下面是日本直飞上海的航班号和到港时间。

程践行看着那封信，苦笑了一下，转身去浴室洗澡。

CHAPTER 2

赵思故是美国时间早上九点多看到这封信的，当时他正在去学校的路上。西雅图的冬天也不怎么好受，空气仿佛被黏湿的恶魔吐息，让人无可回避。路上塞车的时候，赵思故会随手点支架上的平板电脑看看新闻，或者听点有声电子书。今天在路边买早餐的时候他随手拿起电话，发现邮件有提示更新，于是也看到了李思奕的那封邮件。

给赵思故的邮件比给程践行的内容更多，有一张烤肉的图片。这是李思奕在国内时跟朋友烧烤聚会的照片，上面的人都很幸福地举着肉串，一脸的欠打。

赵思故看到这张图，露出一丝苦笑，关掉邮件页面，顺着 drive through 的转弯去拿可乐和汉堡。

在美国已经住了快十年的赵思故是通过程践行认识的李思奕，他一直对这个心中充满梦想的女孩抱有一定敬意。在大家偶尔一起聊天时即使有意见冲突，赵思故也会选择尽量避让。事实上赵思故也是个固执的人，在很多时候他觉得李思奕还是太喜欢商业化的东西。对艺术游戏更情有独钟的赵思故偶尔会玩玩老游戏如《无声狂啸》这种经典，基本上已经不怎么接触新游戏了。

在学校上完课，赵思故看了看时间，想象着几个小时之后程践行和李思奕在浦东机场相遇的场面。尽管大家相识多年，他还是很憧憬这种面对面的交流。

坐在车上看着延绵向前的公路，赵思故想了想发了一条微信给程践行。

"替我问好，你们多吃点。"

程践行没回，估计是为了明天接人提前睡了。

其实赵思故很喜欢周末的夜晚。

自从到了美国之后，赵思故跟朋友聊天最频繁，线上人数最活跃的时候就是周末。平时的工作太忙，作息太规律，让美国时间的他很少能捕捉到以前那些朋友。

车载音响里传出绿日的音乐，这是十年前大家都还是少年时最喜欢的歌。如今朋克和小清新已浑然一体，赵思故也只有在自己一个人的时候才会偶尔听点，免得被人嘲笑。

相对于热衷享乐和崇拜成功的美国主流文化而言，赵思故多数时候会清醒地意识到自己还是太过文艺，而流行速食的时代又在努力吞噬小众爱好。有时候打开手机看一看上面的应用列表，赵思故就会感慨市场虽然是细分了，最终却让很多市场变得趋近于零。

11 月的美国并不怎么美好，就像这个国家以往所表现出来的每一天一样。冷风吹过街道，忙碌的人们不愿把目光投向他人。人与人的缝隙越来越大，就像互不接壤的许多独立国度。

CHAPTER 3

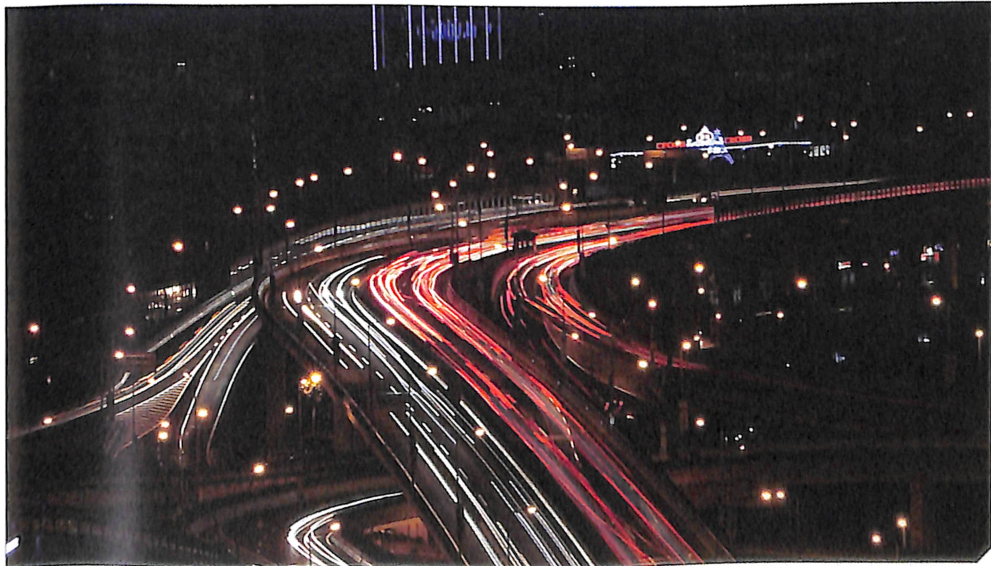
浦东机场一号航站楼的接机大厅里永远人山人海，充分彰显着这座中国最大城市之一的活力和热度。在这里分离和相聚的人们带着截然不同的表情，有的严肃，有的匆忙，有的悲伤，有的喜悦……拖着行李箱的国际友人身边偶尔跟着漂亮的女翻译，有说有笑其乐融融。

程践行顺着电梯上来的时候，旁边正有一个导游模样的人带着红帽子匆匆走过。左行右立的电梯上，程践行还是利用这十几秒钟的时间按开了手机玩了一会开罗的《吃货大食堂》，并在这段时间内成功地开发出了怀石料理。

在国际出口周围有不少人在等着，亲人，朋友，抑或同事。像程践行这样等待一个曾经只是网友，后来才渐渐成为朋友的人有没有呢？他不知道，只是目光扫视周围。同年龄的年轻人几乎都在用电话玩游戏，掌机的时代好像忽然之间就过去了。

日本飞上海并不是很远的国际航班，今天风和日丽也没有晚点的理由。程践行曾经在不同的机场等过很多人，他喜欢这种相聚的喜悦。就像在网络上与热爱游戏的朋友聊天一样，相聚能够冲淡寂寞。

除了偶尔想起天下没有不散的宴席这句话，大多数时候程践行觉得自己还是高兴的。



浦东机场的出口与停机坪之间距离相当遥远，纵然已经听到了飞机到港的广播依然需要耐心等待，程践行只能继续摆弄游戏。《吃货大食堂》的游戏技巧非常简单，不断利用金箔将食材的价格增加到极致，然后让店内只销售这一种食物，收入就会大大增加。资金不再缺乏之后，一切想做的事就都不是问题了。

当一切都步入正轨之后，程践行像有心电感应一样抬起头，看到李思奕穿着白色的海贼王 T 恤和浅蓝色外套，拎着一个单肩包走向自己。

还是那不变的少年一样的笑容，程践行瞬间觉得有些恍惚。当年这些曾经还只是少年的孩子因为爱好相聚，谁能想到今天居然会以这么成年的姿态重逢？

"好久不见。"

想了很久，程践行也只能说出这句话。

"好久不见。"李思奕毫不犹豫地扑过来给了程践行一个大大的拥抱，"看到你觉得好激动。"

程践行笑笑，他不知道怎么表达这时心中的情绪，只是接过单肩包给自己挎上："还有托运行李吧？咱们去等。"

两个人花了十几分钟等到行李，拖着行李箱穿过长长的机场走廊。在浦东机场的航站楼走廊里，有真功夫和 KFC 的餐厅永远人声鼎沸。李思奕看着这一切，目光中有怀念也有一点小感慨："好久没吃到中国菜了。"

程践行默不作声地掏出手机点开大众点评 APP："摇一个口味 28 分以上的，不管在哪里咱们都去。"

李思奕哈哈大笑，这时候的她更像一个从远方归来的孩子，看到家中的一切都欣然而快乐。

程践行看着这样的李思奕，觉得自己的心情也好起来。

"最近玩了什么游戏没有？"路上李思奕问。

"《生化危机 6》吧。"程践行说，"可能是我玩过最烂的一作。"

"听说了。"李思奕撇嘴，"我还见到制作组的几个人了。我觉得这次 CAPCOM 就没想清楚，整个游戏的制作没有方向。"

"更像欧美游戏。"程践行跟着李思奕一切刻薄，"粗糙的鬼屋魔影之类。这个系列失去了活力，我看大家评价普遍不高。"

想到多年前两个人认识的时候，《生化危机 4》那足以改变很多游戏制作理念的震撼性，大家都有些无语。

"大制作的时代一去不返了。"李思奕感慨道，"现在对我们来说，游戏的易用性更重要。如果只用十万美元就能堆出一个游戏的话，谁又愿意花那么多钱去做风险投资。"

程践行想起自己刚才在玩的开罗游戏《吃货大食堂》，不得不承认这是个事实。

"算了，不说这个了……在日本学习累不累？"程践行最终还是生硬地扭转了话题，看着游戏产业变化成现在这样，他也觉得挺无奈的。

"还行，除了累没有什么。"李思奕说起日本眉飞色舞，"对了我还去参加了暗荣的招聘会，可惜没有入选……"

"那是他们没眼光。"程践行恭维李思奕。

两个人先送东西回到徐汇那边李思奕的家中，在拒绝了李思奕家人的午餐邀请之后，程践行又一个人坐着地铁回到了自己家里。



相谈甚欢的感觉依然停留在脑海中，程践行觉得这样很好。地铁上有大量的网游广告，他看的津津有味。

刚刚到家，没见过的电话号打过来。

“中午陪爸妈吃个饭，下午过去找你。”

程践行听得出那是李思奕充满活力的声音，几乎忘记自己对面没有人，下意识地点点头：“哦，好的。”

从自己所住的十六楼看下去，整片街区很容易映入眼中。程践行想了想美国的时间，打开手机回了赵思故的微信，并直接登录QQ。

赵思故果然在线，美国人的周末也是混乱而充满自由的。这是上班的人们最热爱的，仅仅两天的自由。

“接头了？”赵思故问。

“是啊。”程践行知道赵思故还想问什么，“老样子，有点胖了。”

赵思故发了个笑脸符号：“那说明过得还不错，吃饭了吗？”

“没有。”程践行飞快地输入，“遍插茱萸少一人。”

说起这个，赵思故有些无奈：“我还要再熬些日子才能回国，你们先玩。”

“好吧……”程践行知道这个强求不得，“如果回来，我一生中第一次喝醉一定送给你。”

“太恶心，你以为我是马尔福你是哈利波特么？”赵思故打了好多个哈哈的符号，“好吧，你们忙，我一会就睡了。”

程践行看着赵思故的头像暗下去，知道他可能是去继续看书或者翻新闻了。在这个觉得每一天时间都不够用的年代里，程践行很能理解那种用各种阅读和娱乐把自己填充满的感觉。

关掉QQ，程践行决定上线去玩一会《暗黑Ⅲ》，在几个月前那次大规模的《暗黑Ⅲ》热潮中，三个人几乎不约而同地第一时间买了帐号，并上了游戏组队厮杀。虽然后来因为工作和各种关系，三人陆续AFK，程践行还是愿意上线看看，混乱的暗黑拍卖行是他最喜欢逛的地方之一。

《暗黑Ⅲ》的现金交易行如今已经形同虚设，程践行在里面随便看了看，发现这里依然没有任何价值后就退出了游戏。

对于现在的程践行来说，游戏已经不是一种娱乐，而是一种习惯。

一种想要找到新鲜感的习惯，一种闲下来就会关注的习惯。

CHAPTER 4

下午李思奕的电话果然准时杀到。躺在沙发上看无聊选秀节目的程践行一只手拿着PSV都快睡着了，《坦克大战》的MIDI铃音把他彻底吵醒。

“去打浦桥那边？晚上顺便找点东西吃。”

程践行看了看时间，自己好像才睡着了不到20分钟。

“你跟爸妈吃饭够快的。”

“反正这次在家要呆很久，有的是机会啦。”李思奕说话也飞快得像个男孩子，“晚上你想吃什么？除了日料什么都行啊我跟你说！”

“吃肉吧。”程践行知道在日本呆久了的人最想吃什么，“到时候再说，带你吃羊肉馅饼。”

“好好！”李思奕一点都不带犹豫的，“把笔记本电脑带着吧。”

程践行皱了皱眉：“有事？”

“有个电脑比较安心。”李思奕嘻嘻一笑，“我们可以去星巴克打斗地主。”

“……”

程践行觉得自己快没力气吐槽这个损友了，她不知道现在星巴克都已经被传销爱好者占领了吗？

两个人在行动力上都惊人地一致，没多久之后就在日月光广场碰头了。

日月光美食广场是台湾人投资而不会管理的典型，一面热闹得不行，另一面则荒凉得像鬼城。但不可否认这里是全上海美食最集中的场所之一，并且因为距离田子坊很近，是很多人聚会的最佳选择。

程践行在蔡嘉甜品买了两个金牌拿破仑，那价格让他觉得自己好像还是挺穷的……然后在广场中央的长椅上等着李思奕的到来。

拎着一个皮文件夹口袋的李思奕出现的时候，已经换了一身非常抢眼的淡绿色休闲装，个子足有一米七四左右的李思奕看上去依旧高大帅气，引来了不少小姑娘的目光。

“跟你在一起太伤自尊了。”程践行笑着把金牌拿破仑递给李思奕一份，开玩笑道，“我觉得在日本跟你告白的姑娘一定很多。”

“其实也不是那么多啦……”李思奕挠头讪笑，“不过收到过不少巧克力倒是真的。”

“闪瞎了……”程践行摇头苦笑，“果然是长得帅的人才有未来，我们这种人只能每天玩网游。”

李思奕把那个皮文件夹放下，程践行立刻就知道这里面是什么了。就在苹果第一次升级AIR笔记本电脑配置前大约一个月，李思奕忽然冲动地买了一台。不用说这就是那个乔布斯曾经鼓吹过的电脑包了，确实长得跟信封一样。

“给你看点东西。”李思奕兴致勃勃地拽出笔记本电脑，左顾右盼，“星巴克的网咱们能蹭到吧？”

程践行目测了一下距离，没好气地说道：“当然能，要不我们直接进去买杯咖啡？”

李思奕撅嘴摇摇头：“才不要，我不喜欢喝奶味那么重的。”

两个人顺利蹭到了无线网，李思奕输入了一个JP后缀的网址给程践行看：“这是我们最近开始做的网站。”

程践行看了一下，是个非常简洁的页面，设计与很多日本公司的官网有一点相似，惟一不同的是上面有着李思奕自己的小小logo。

“你做的？”

“现在打工的公司委托我做的。”李思奕解释道，“我现在的公司正在做日本软银公司曾经做过的事，大规模地进行风险投资。我之前是给公司做一些项目评估……当然只能算是打杂的。后来公司觉得吸引来的人才还不够多，就让我做这么一个宣传页面。”

程践行在听别人说话的时候总是很沉默，他会一个字一个字消化别人所说，并加以分析。听到李思奕的解释，程践行很快就明白了她的意思。

“你们的天使投资接受跨国申请？”

李思奕欣慰地笑了：“你真是一点就透……我这次回来就是跟这个有关，如果我能独自联系上一些国内业务，可能在毕业之后直接被公司外派到中国。”

程践行扶着额头想了想道：“我记得你说过，你现在的公司主要是在网络方面投资？”

“是啊。”李思奕说道，“不过现在的网络未来都在移动互联网上。我们公司目前希望加大在手机端的投资，你也知道，这正是我的专业。”

一旦认真说起工作的李思奕显得有那么一点职场范儿，程践行楞楞地看着这个当年曾经最喜欢《最终幻想》的女孩，顺着她的话题问道：“那我能帮到你什么？”



李思奕目光炯炯地望着程践行，才不管两个人在人声鼎沸的广场上，也不管周围的空气有多冷冽，坚定而缓慢地问道："你还记得我的梦想吗？"

听到梦想这个词，程践行有一瞬间的恍惚。

上一次听到这个词的时候还是看选秀节目，《中国好声音》里。那些想要出名想红想要挣大钱的选手们一个个张嘴闭口都是"我的音乐梦想"。在金钱社会里，梦想和欲望基本上已经划了等号。程践行实在想不到下一次听到梦想这个词是在李思奕的口中，而且是反问自己的。

他当然记得李思奕的梦想。在两个人刚认识那段时间，譬如《最终幻想 X Ⅱ》刚发售的那几天，同样没有攻略狂冲乱打的两人偶尔就会在QQ上闲聊关于游戏的吐槽。吐槽多了，当时还没离开大学的李思奕会放下豪言壮语，说自己的梦想就是做一款能够让人记得住的游戏。

那么遥远的梦想，程践行想起来就忍不住心中一阵战栗。那个时候时光还很美好，他正在做一本没有前途的杂志，赵思故刚到美国，李思奕还在办出国手续。那时候程践行的很多朋友还走在漫漫成名路上，为了经营自己的形象而不断努力。

而今站在这里，能够喊出梦想这样一个词的人，居然是李思奕这个女孩。

那些人都怎样了，他们都在哪里?

李思奕伸手在程践行眼前晃了晃，手指挡住阳光，透过的斑驳在他脸上掠过。程践行觉得自己好像忽然被人从缓慢的生活中拖了出来，曾经觉得站得稳稳的脚下赫然是鲜血淋漓。

"我记得。"程践行说，"你说过的话，我都记得。你知道我的记忆力一向是最好的。"

李思奕笑着摆摆手："我还以为你睡着了呢……你看现在，我的机会来了。"

程践行下意识地点点头，随后反应过来："你想跟自己的公司要投资做游戏项目？"

李思奕大笑："你看，我都不用跟详细说，你就知道了。"

这是很容易得出的结论，程践行却不得不开始考虑细节："你自己既然是项目评估人之一，也有资格参与申请吗？"

李思奕用奇怪的目光看着程践行："难道不可以是你去申请吗？"

程践行一拍头，自己到底还是蠢了。

"你觉得这个想法怎么样？"李思奕盯着程践行，喜滋滋地问

程践行翻了翻白眼："我觉得不怎么样！"

CHAPTER 5

在大约美国时间早上九点多的时候，赵思故收到了从中国发来的邮件。程践行这厮已经习惯了用聊天软件附带的邮箱，曾经使用了十年之久的hotmail信箱如今形同虚设。

赵思故早上依旧要出门办事，在停车的间隙里抽时间看完了这封邮件

邮件很长，大约有两千多字 程践行详细描述了自己与李思奕见面的细节，包括在日月光广场吃的台湾夜市馆子 邮件中还附了一个压缩包，不用看也知道是各种好吃的图片，全部手机拍摄。



对于这种欠可欠非常欠的举动，赵思故也只能感慨中美两国物理距离实在太过遥远，想要揍那家伙一顿委实不易。当然在邮件末尾赵思故看到了李思奕的那个计划。程践行对赵思故的经济学方面触觉一向信赖，他希望听听赵思故的看法。

赵思故看到这封邮件末尾那部分之后，靠在路边停了车，拿起平板电脑又详细看了一遍。

"有趣。"赵思故自言自语了一句，随后开始给程践行回邮件。

回到家里之后，赵思故没有第一时间上线找程践行聊这件事，而是打开了搜索引擎，开始搜索李思奕提到的那家公司的各种数据和新闻。

对比了经济学人上的一些评论，并对比了各种相关资讯网站给出的数据和文章之后，赵思故非常谨慎地回了信给程践行。

"我觉得这件事可以一做，前提是你的确有一个能打动他们的项目。在这方面我不知道你们有多少经验，不过我可以提供一些美国这边的申请项目给你们参考。当然我相信李思奕那里肯定有更好的选择。不过我觉得如果你们能够在强调市场开拓重要性和一些他们公司特别关注的数据上多下功夫的话，成功率会高上很多。"

在信中赵思故附上了几个公司最近的一些数据模型，并给出了其中的一些交叉点。光是完成这些工作他就花掉了数个小时的时间，但他觉得这样很愉快。

同时赵思故也很好奇，李思奕到底想到了什么好玩的项目。尽管知道这可能涉及到商业保密上的一些原则，他还是稍微询问了一下。

做完了这一切的赵思故正要关掉电脑，发现Facebook上似乎有新的提醒动态。他看到自己在美国的几个朋友喊他去户外，自驾进山野餐。

想起刚才程践行发给自己的那些食物图片，赵思故觉得自己这么憋着的确是有些对不起生命，痛快地答应了。

从西雅图市区驱车向东行驶大约一个多小时，连绵的山脉清晰可见。赵思故一起同去的朋友有一对美国情侣，还有一个俄罗斯籍的新移民。俄罗斯人身高体壮，每天花大量时间在《魔兽世界》里跟自己的女朋友卿卿我我，说许多小粉红年代都没人说的肉麻话。

对于这种人，赵思故嘴里鄙视，心中其实多少有一些羡慕。相对于有精神寄托的那些朋友，他觉得自己的生活也许是枯燥了一些。

从车上下来，空气中的温度很低，一群人都没穿多少。站在湖边看着水面上的倒影，呼呼喝喝中就让时间飞快地过去了。

最后坐下吃饭的时候，两个美国人开始祈祷，俄罗斯人则拍了好多照片打算发给自己女朋友。赵思故也想拍，最后还是放下手机，戴上耳机听起了程践行推荐给自己的一部电影的原声。

每个人的生活都可以不一样，惟一的区别只是自己喜欢不喜欢而已。

时间在吃吃玩玩中度过。当大家回程的时候，远处天空中开始乌云滚滚，好像随时会有风雪来袭。

赵思故手握方向盘，目光时不时远眺山顶。一片白的雪色在山顶看上去很美，忽然之间一阵雷声涌动，有大面积的雪顺着山坡开始倾泻而下。

这是赵思故第一次看到雪崩，虽然规模不大，依然超过了想象中的震撼。

赵思故想起程践行曾经跟自己描述过在旷野中看到闪电一道道劈向地面的情景，那种震撼无法用语言形容，只有视觉才最直观。

开着车回到城里，赵思故坐在温暖的家里，给自己冲了杯热咖啡，转头看着电脑屏幕。

液晶屏上的世界总是精彩纷呈，无奈自己一直都是个消费者。

想了很久，赵思故关上电脑，迫使自己不要去继续想那些冲动的事。

热血这件事在游戏里已经用得差不多了，生活不易，不是吗?

赵思故在黑暗中这样劝自己。

CHAPTER 6

关于申请天使投资这件事本身，程践行还是略微了解了一下才知道那家日本公司的要求。

项目需求不得高于五百万日元，也就是三十几万人民币。这笔钱当然只是项目开端的一次性投资，如果看到阶段性成果可以根据评估继续追加。说白了如果通过审核，至少有三十几万人民

币的资金是白送性质的提供。当然这么优惠的条件，风投的要求也十分严格，最终风投公司要求享受的利益更是惊人。

纵然如此，依然有大量的日本青年不断投上自己的策划书，争取获得人生中的第一笔创业资金。

看完整体介绍，程践行笑问道："这要求可够多的，有面试环节怎么办？"

李思奕很痛快地说道："网络视频会议。当然是因为有我的担保，否则一般情况下是不会考虑这种要求的。"

"这算监守自盗吗？"程践行继续调侃李思奕。

"我们太弱小，找大腿抱抱嘛。"李思奕对程践行这种调侃早就习以为常了，笑着说，"怎么样，你觉得行不行？"

面对过很多投资人的程践行当然不会说不行。能够在上海这座城市生存下去这本身就是一种证明，当然面对谁也没接触过的日本公司，程践行心中还是多少有些忐忑。

这种忐忑很容易影响士气，程践行没有表现出来。

"怎么忽然就想通了，愿意帮我了？"李思奕在国外呆了多年，性格也养成了直来直去的方式，"我觉得你面对这种事的时候一般都挺冷静的。"

程践行没吭声，他想起自己那天跟李思奕谈完这件事回到家里后，接到公司打来的电话，让他周日再多加一个班。

平时程践行在公司里隐藏一直很深，凭着不错的工作履历他拿到了一份资深游戏策划的工作。公司里谁也不知道程践行以前的许多经历和过往，他们都以为这就是一个骨灰级游戏爱好者，在游戏刊物上有过一些作品，正是这些作品让程践行能够顺利入职。

然后程践行又想起当年自己入职后，面对最多的问题其实就是——"你为什么会选择上海？"

这个问题程践行一直没有正面回答过，因为他觉得答案特别可笑。

只是在一个城市呆久了，想要换一个城市。

这个答案在中国太文艺，也太奇幻，程践行觉得没有人会愿意相信，而自己更懒得进一步解释。所以面对问题，他大部分时间都选择沉默。

这种生活已经持续了很多年，程践行觉得自己在某个城市停留的时间越来越长，行走的心也越来越淡薄。

最重要的是，自己竟然越来越容易适应现在的生活，甚至不想去改变。

就是接到李思奕邀请的那个夜晚，程践行接了公司要求加班的电话，然后吐出了他很喜欢的一个童话作者经常说起的一句话。

"对不起，我不干了。"

电话那边的同事错愕之际，程践行已经挂断了电话。

第二天跟李思奕见面的时候，程践行并没有说起这件事，他只是简单地解释说："我觉得这是我最后热血的机会了。"

李思奕看着程践行啧啧感慨："真不像你。"

程践行笑笑："反正我已经做出决定了，我们下一步应该做什么？"

"其实我想的比你更悲观一点……"李思奕



口出惊人之语道，"我在想如果不能申请成功，我也要自己投资做。"

程践行这次终于吃惊了："你疯了？你在澳洲那几年基本上没剩下什么钱，就算澳元现在涨成这样，你手上的钱也不过就够个项目开头而已。几十万做游戏现在太难了。"

李思奕显得特别中性美的脸上充满了程践行平时难得一见的坚毅之色，她摇头说："就像你说的那样……这可能是我最后的机会了。如果不好好把握，我会恨自己一生。所以不管付出的是什么，我都要试试。"

"真的这么想？"程践行问。

"嗯。"李思奕一点都不带犹豫，"我已经想好了，大不了继续工作，反正我还有会计师证。现在我就是希望能证明自己，不管好与坏，我至少曾经努力过。"

"……真的是已经很久没听到有人这么说话了。"程践行抬起头看了看周围，每个人都在谈论着新经济和各种神奇的商业案例，把赚了大钱的成功顶礼膜拜。一茶一坐的餐厅里大家喝着廉价的茶水，说着数以千万计的各种神奇计划，这就是真实的生活。和游戏中的世界比起来实在太简陋也太让人无奈。

"这跟勇气无关啦。"李思奕一点都没有不好意思地说，"反正如果真的要靠原来的工作混一生，在这之前也得让我放肆一把不是吗？"

"那好吧。"程践行想了想说，"先看计划，如果真的不行，我帮你追加一笔。"

这一次李思奕抬头惊讶地看着程践行："我没听错？"

程践行知道这跟自己认识的那个自己是有些差距，自嘲地摇摇头："听你说起这些事，自己总觉得惭愧。你说得对，人生太短，我们太容易浪费时光。"

李思奕只用了一瞬间就恢复了平时活力四射的她，笑着说："听说触动传媒的老总在做这一行之前也各种潦倒，也许我们一样能成功呢？"

程践行扫视周围，叹了口气说："是啊……现代社会还是以成败论英雄的。你成功了，不管之前有多惨大家都会来吹捧你，而你失败了，别人连提起的兴趣都没有。"

说起这个，李思奕也有点郁闷："你说我是不是看太多所谓的成功学传记了，满脑子都是要自己做事，觉得这种状态特别开心。"

"其实也不是吧……"程践行劝慰着说，"你想咱们小时候，甚至长大一些之后，所有的娱乐加起来也不过就是个电子游戏。廉价又好玩，让你进入不同世界，体验不同旅程。现在有机会自己能掌握一段，跃跃欲试也很正常。"

两个人默然无语地坐在原地，看着周围人来人往。很多年前热爱游戏、动漫和电影的年轻人们长大之后就慢慢失去梦想，这是他们所熟悉的，关于每一个普通人的故事。在那些没有远大志向也没有成功机会的普通人身上，一条普普通通的路一直铺陈向未来。

"有时候我就想，如果自己是一棵树，大概会很幸福。"程践行说，"沉默地看着这个世界，虽然无能为力，但至少不用那么折磨自己。"

李思奕拍了程践行一下："兄弟你不要这样啦……我还希望有一个有活力的人帮我解决问题呢。"

"问题当然要解决。"程践行说，"现在可以把你的策划给我看了吗？"

"当然。"李思奕笑着把电脑又打开了，"其实写了很庞大的文档，就怕你没时间看。"

程践行想起昨天的那个电话，笑了笑说："我现在开始会有很多很多的时间。"

CHAPTER 7

李思奕在日本不可避免地受到了卡牌游戏热潮的影响。事实上在所有游戏公司对未来的分析上都预言了明年将是一个卡牌游戏年。一切拥有一定数量粉丝的游戏都卡牌化，曾经的单机游戏大厂 SQUARE ENIX 也推出了《扩散性的百万亚瑟王》这种社交卡牌一体化的游戏。

看了策划的程践行没发表太多意见，李思奕

是个很固执的姑娘，她对自己的意见通常会持有强烈的执行意愿。李思奕目前策划的卡牌游戏是以神魔角色大乱斗为主，有一点女神转生系列的味道，但仔细看来则更像一场盛大的卡牌无双。

发现程践行一直紧锁着眉头，李思奕有点不安地问道："你觉得怎么样？"

程践行合上笔记本电脑，看着李思奕说："咱们从现在严格意义上来说算是合伙人了，好听的话你还想听吗？"

"这个……就不用了吧。"李思奕意识到程践行好像是想说点不一样的，这和她在日本时的遭遇肯定不同。

"那好，我就直说了。"程践行指了指笔记本电脑说，"社交卡牌游戏如果做出来，你是打算把服务器依托于哪个公司名下进行推广呢？"

对于这一点李思奕早有准备："当然还是我原来的公司啊。"

"所以才会去申请天使投资吗？"程践行反问道，"如果是这样，你只要在公司内部说服一些人立项就可以了，何必自己单干？"

"因为自己做的话，感觉会不一样啊。"李思奕理所当然地解释道，"而且很重要的是，现在不是跟自己的朋友在一起做吗？如果跟那些日本人合作，大概会闷死……"

"……"

程践行听着李思奕满不在乎的话，心中忽然有一点被打动的感觉。

跟朋友在一起做事……这是很多年前刚刚出来工作时程践行的愿望，那时候他也的确跟很多朋友在一起共事过。

随着时间的流逝，慢慢朋友变得不再是朋友，大家的人生变得没有交集。程践行现在还能依稀想起一些名字，却再也想不出联系那些人的理由。

"我们来谈谈游戏本身吧。"程践行决定不说太丧气的话，转而说起了专业领域的话题，"我觉得你现在需要的是一个更简单容易操作的项目……先不说卡牌游戏的绘制方面需要多少人力物力，就说后期维护方面，如果万一没有拿到投资，我们很容易陷入后继无力的窘境。"

说起工作李思奕的表情立刻和以前不一样，她点点头，这一点必须承认。页游还可以挂靠在各种运营商的社交平台，但如果开发手游的话，网游意味着独立服务器和各种各样的运营麻烦。

"所以我们需要一个有一定程度联网功能，但并不完全需要联网完成的项目。"程践行继续说道，"短平快的小游戏我觉得更适合现在的机遇。卡牌游戏最后大家都会选择大厂作品，我们的这点投入在卡牌游戏市场上基本上等于什么都看不见。"

李思奕神色复杂地看着程践行，她没想到这个老朋友一见面就给自己泼了冷水。

"我们就事论事。"一旦决定了，程践行也不跟李思奕客气，"如果说现在进入这个市场还有什么机会的话，我觉得一款能够让人印象深刻的概念类游戏更重要。"

"所以你的意思？"李思奕虽然固执，还是会认真听别人把意见说完。

"我的意思是，咱们可以从别的方面入手。"程践行说，"简单的触屏游戏，或者经营类的SLG，带点升级乐趣的，这种既容易表现我们的选题概念，又不至于真的平庸到让人遗忘。"

"这个我也考虑过。"李思奕有点苦恼地说，"但是我觉得现在SLG题材机会被做光了，想不到新的概念。"

程践行耸肩："谁说的？宠物店题材有做得好的吗？"

这个提议让李思奕眼前一亮："宠物店？"

"是啊……本质上来说，其实跟任天狗差不多。"程践行摊手说，"但是你想想，做到最豪华的宠物店，各种宠物和小动物都能在出现，对美工的要求也不高，如果是3D建模的话工作量也不算大……目的是经营，宠物是噱头，这样不是很好么？"

李思奕抿着嘴唇低头想了一会，她沉思的样子让很多人侧目，这样帅气又不至于让人误会性别的女孩子在上海街头也很少见，甚至有人偷偷拿出手机。

"有人偷拍你。"程践行提醒李思奕。

"随便他们。"李思奕对这方面一向是无所谓的，"你这个建议不错，不过这样我的策划就白费了。"

"念头转为行动的策划很多，被浪费掉的策划更多。"程践行说，"今天带你去见见朋友吧，你可以多些时间考虑。那个投资申请流程挺长的吧？我们可以集思广益。"

"我想想吧……"李思奕苦恼地抓抓头发，"啊啊啊啊，有点狂躁。"

程践行一点都不意外地说："这也是必然的，我以前经常陷入这种狂躁，然后觉得特别不习惯。就像打游戏找不到窍门，反反复复地折腾自己。"

"现在呢？"

"现在已经习惯了……"程践行说，"狂躁不能解决问题，心里清楚这一点就好了。"

两个人今天后来去了南翔的古猗园路吃小笼，老店里人山人海，旅游的本地的分不清谁跟谁。穿行在这些面孔之中，程践行觉得无比的放松。

"周一陪我去一趟公司吧，我辞职了。"

正在低头小心咬开小笼的李思奕忽然抬起头，一脸惊讶地看着程践行，小笼包里的汁水洒在桌子上。

程践行对李思奕笑一笑，举起筷子："吃饭，这么愉快的消息，你要跟我一起分享。"

CHAPTER 8

周一上午，程践行坐着李思奕的车去了公司。

车是李思奕父亲的，有些年头的奥迪。中国人对四平八稳的热爱超过了世界各国商家的想象，奥迪在中国受欢迎的程度也让人吃惊。那些大开大合的车型永远都在热销当中，看着满街汽车，这个国家还在努力用石油和房地产经纪堆出新的繁荣。

程践行的公司位于张江高科附近，据说是聚集了全上海大约一半宅男的地方。在这里游戏公司和网络公司比比皆是。放眼望去路牌上写满了那些打开随便一个网站导航就能看到的公司logo。带着胸卡的年轻人们三五成群地走在路上，笑容不多，每个人都皱着眉头，交谈的表情仿佛在决定整个世界的走向。

来到公司门口，程践行想让李思奕在车里等着。女孩一甩自己的短发："我也去见识见识。"

程践行知道李思奕在碧波路这边也有不少朋友，想了想也没反对。反正都决定辞职了，带人进公司又算得上什么。

公司前台是个长相略软的长发妹子，笑容非常职业，声音也甜美。李思奕看见这样的妹子立刻两眼放光："不错啊！"

"公司里至少四个宅男给她买过项链和戒指。"程践行低声说，"可不是个简单人物……你看那台电脑，别以为是登记用。上面长期挂着微博的，每天都有不少人加她粉丝。"

"知道的这么清楚？"李思奕惊讶，"这种妹子很有趣啊，你没兴趣？"

程践行耸肩说："当然没兴趣……你如果想试试倒是可以。"

"我只喜欢看美女好不好？"李思奕大嗔，"别说的我跟个蕾丝一样。"

程践行上下打量李思奕不说话，那眼神特别欠。



两人有说有笑走进公司，迎面走过来一个带着金丝眼镜的年轻男子，穿着正式的西装，脸上挂着淡淡自信微笑。

“程践行，你真不干了？”

程践行点点头：“是啊，王文亮我得谢谢你那个电话。是你让我意识到这么干下去实在没意思。老板在不在，我去见他一面拿东西走。”

“老板在。”王文亮脸上的揶揄神色总是少不了的，“真的不再考虑考虑了？”

“在下决定之前考虑才比较有意义吧？”程践行不看王文亮的表情，径直走向总经理办公室，“我去见老板，这是我朋友，让她在这里等我一会。”

李思奕一点都不怕生，性格爽利的她找到外事接待用的座椅直接坐下。倒是王文亮很好奇地凑过来搭讪道：“这位小姐……”

李思奕感觉出了程践行不喜欢这个男人，态度自然也不会太好：“换个称呼。”

“……”王文亮意识到被毁灭的汉语里同志和小姐都是不能随便乱说的，赶忙改口道，“那个……以前没见过您，您是程践行的朋友？”

李思奕大咧咧地说：“是啊，女朋友。”

王文亮惊讶了一下，脸上却不动声色：“辞职带着女朋友来的人还真不多……程践行这个人不错，就是有点……”

“就是有点太客气了。”李思奕飞快地说，“我觉得他有时候对别人太客气了，对于那些不喜欢的人，就应该直接打击。”

说完李思奕还站起来挥舞了一下拳头，身高本就一米七四的她穿着运动鞋，显得个子更高更有压迫感，瞬间让身高也就一米七几的王文亮觉得有一股巨大压力迎面而来。

看着借口还要忙走开的王文亮，李思奕又坐回去，端着纸杯打量这间公司。

程践行的公司最初是个页游公司，页游不受待见之后开始转型手游。掌上游戏机是公司内的标配，大多数人的工作位上都有一部掌机，3ds居多。李思奕觉得这大概是因为3ds的游戏在特性上更接近目前的智能电话，比较有参考性。

……

进了老板办公室的程践行比李思奕还没压力，对着正在深情凝视显示器的老板点点头，直接在他对面的椅子上坐下了。

老板转过头：“听说你要走？”

“是啊。”程践行一点都不觉得这种对话有什么，随意地说道，“严格意义上来说，是不干了，没找下家。”

“公司流程是辞职提前一个月申请。”老板有点严肃地看着程践行说，“如果提前离职，这个月的工资就没有了。”

“我知道。”程践行说，“我不在乎。”

老板盯着程践行看了一会，忽然笑了：“其实我知道，你不止现在这份工作而已。不过这没什么，你做的事值现在这份工资，我也觉得你是个人才。可惜啊，还是没什么缘分。”

程践行没有被这种看似亲切的口气打动：“没关系，一般正常的分分合合而已。”

老板并未因为程践行没有什么反应而放弃感慨，有些出神地说道：“其实现在公司转型，压力是比较大……反正不管怎么说，我尊重你的决定。希望以后有机会还可以进行别的合作。”

程践行站起来跟老板握手：“我会努力的。”

看见程践行从老板办公室出来，李思奕很惊讶地问道：“怎么样？”

“辞职还能怎么样？”程践行笑道，“我去收拾东西，一会跟HR交代一下，就可以回家了。”

“听上去好惨。”李思奕感慨道，“我在澳洲公司离职的时候，全公司的妹子们都来欢送我了。”

程践行看着忙忙碌碌的公司，笑了笑说：“我人缘不好。”

李思奕帮着程践行把放了各种东西的箱子搬出来，扔在后备箱里。公司不断有人出来跟程践行道别，人缘不好的谣言不攻自破。程践行很客气地跟每个人道谢，有的握手，有的拥抱。但无论如何在侧面观察的李思奕也觉得场面有多热烈，更像是一次礼节性的道别。

回去的路上，李思奕问程践行：“你为什么总要跟人保持距离？”

程践行对这个问题还真认真想了想，说：“可能是不愿意相信别人了吧？”

“那我呢？”李思奕问，“不怕我把你拖下水，其实是个骗局？”

“我分得清谁是同类谁不是。”程践行说，“反正现在我已经辞职了，如果你还觉得有点内疚的话，就不要坑我嘛。”

“那我考虑考虑。”李思奕说。

车子呼啸开过张江高科，两人在龙阳路地铁站还稍微停留了一下，回忆了一下当年在这里打车的场面。

“每个时代都有无数的殉葬者。”程践行望着很多拿行李出站的年轻人说，“有可能连墓碑都没，你受得了？”

“没有墓碑的生命也可以努力被证明。”李思奕说，“反正自己努力过了，不后悔就行。”

“说得好。”程践行指了指前方的路，“我们朝那边走吧，我想你现在需要认识一些做媒体的朋友。”

CHAPTER 9

赵思故再次收到程践行的留言时是凌晨两点多，他还没睡，程践行刚吃完午饭。大家的作息混乱得一塌糊涂，赵思故正在闲极无聊开始看一本关于捕鲸的小说。

在赵思故看来，简单但粗糙的生活未尝不是一种好选择。在美国这段时间，稳定的生活让他渐渐有了一种自己被某种力量束缚住的感觉。有些时候抬头看看西雅图并不明亮的天空，赵思故会觉得自己的时光就在一次次数据和报表中消失了。

近十年了，偶尔在夜晚跟朋友闲聊时会醒悟，会羞愧，会后悔，会觉得有冲动。第二天太阳升起的时候则忘记这些，又重复了一次又一次的生活。

程践行这次没有写信，他留了大约五段语音留言，MP3格式，录音效果很好。赵思故跟程践行一样都是新技术控，喜欢尝试一切新软件和新方式。从talk box时代两人就一直在用语音留言，有时候大家甚至有一种俩人是同性恋的错觉。

这五段留言有四段是程践行说的，还有一段来自李思奕。赵思故想起那个短发飞扬的姑娘，脸上自然流露出一丝笑意。

朝气蓬勃的姑娘就像这个时代偶尔不多见的阳光，总能驱散很多阴霾。

程践行说话非常条理清晰，基本上说明了现在李思奕的各种打算，包括自己的想法，并邀请赵思故试试以美国人的身份去申请一份天使投资。

“还真是要扯上我啊……”赵思故开了skype，找到了在线的程践行和李思奕，“你们两个人搞不定吗？”

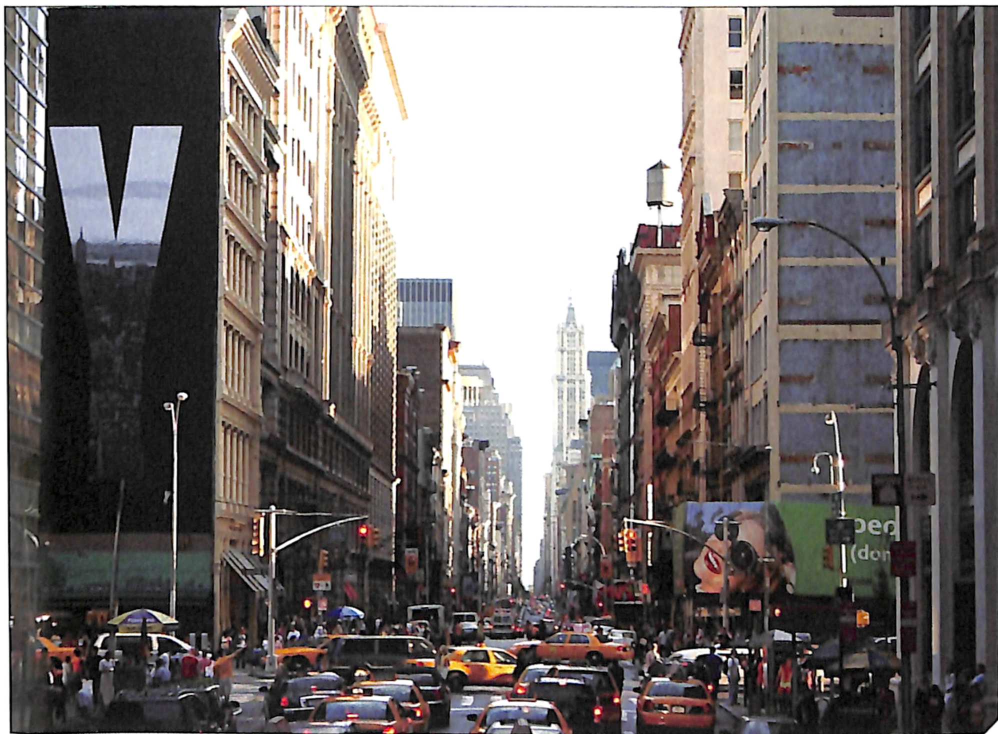
“不管好事坏事，找人一起绑上战车。”程践行说，“如果你有兴趣的话，我们可以一起试试。”

“我现在回去有点麻烦。”赵思故苦恼地说，“这样吧，我帮你们想想……”

“回来的话，烤肉，海鲜，女仆咖啡店和盗版游戏都随便。”程践行像诱惑小羊羔的大灰狼，循循善诱道，“反正你现在的工作就算外包出去也能做，不如索性找个印度人？”

“我讨厌阿三的口音……”赵思故没有反抗得特别激烈，而是改变话题道，“现在还没开始申请？”





“两份嘛，你来一份卡牌，我来一份宠物店。”程践行说，“卡牌在北美有一定受众，最重要的是欧美用户有付费使用高级卡牌的习惯。这种事在亚洲地区几乎是不可想象的……日本也只是做成抽奖形式付费而已。”

赵思故笑骂道：“你直接说美国傻多速得了……”

“其实我就是那个意思。”

“这件事我还得想想。”赵思故最终还没能第一时间做决定，“你们给我点时间。”

“之前我也是这么跟李思奕说的。”程践行大笑，“不可否认，她还是有领袖气质的。”

赵思故嘿嘿一笑，关了 skype 出门。

街上依旧是冷，行人很多。电影里那个浪漫的西雅图在现实情况下显得有些简陋，赵思故驱车穿过熟悉的街道，来到自己以前经常闲逛的二手电子街。

因为依着硅谷的缘故，这里的很多电子产品廉价且好用，赵思故以前经常来这里淘旧货。自从电子商务在美国盛行之后，赵思故到这里的次数就越来越少了。

那些铺天盖地的广告，新品宣传和软文让人想看不到都难。譬如最近为了写文章，赵思故本来想等 haswell 处理器的平板电脑，结果没能忍住诱惑购入了 thinkpad 的小黑板 2 代。尽管那个续航可以笑傲所有笔记本电脑和超级本，赵思故依旧觉得有些遗憾。

被网络时代冲击得不行的旧货店果然已经没有以前生意好了，几十美元的旧二手笔记本看上去就和垃圾一样堆在一起，无精打采的店员正在聚精会神地看着 youtube

娱乐和功能性被全面多样化之后，移动终端终于彻底毁灭了两个产业。一个是掌机，一个是低端数码相机　赵思故几乎不敢想象几年后手机市场的碾压下是否还会有掌机存在，他觉得那些曾经津津乐道的产品终于要烟消云散，而这一切不过区区五六年的时光

时光用最迅速的方式改变了一切，让人措手不及。

路边有流浪歌手在唱歌，唱的是邦乔飞的名曲《得意的一天》。赵思故停下车，隔着玻璃窗看着那个穿得平庸嗓音也平庸的歌手，在这样寒冷的冬天他努力唱歌，想要得到的就是被人投以硬币纸币的回报吗？

靠在路边听了一会，赵思故走下车去，扔了十美元在吉他盒子里，转身离开。

CHAPTER 10

程践行等了两天没见赵思故回复，开始拉着李思奕去跑媒体关系。

因为还没有确定的计划和内容执行，只是先熟悉一下媒体圈。两个人先在长三角地区转了一圈——南京的中国某移动通讯商手机杂志，本地的电脑硬件网站动漫游戏版，杭州的某大型门户站游戏部……甚至包括杭州动漫基地的一些媒体和机构，两人来了一个拜年式的大联欢。

在这些不断的饭局和寒暄中，李思奕有点兴奋也有点疑惑：“这样管用吗？”

“先混个脸熟。”程践行无所谓地说，“反正你还要点时间确认最终给公司哪份企划，我们可以一边吃喝玩乐一边工作。”

“但是……”李思奕总觉得哪里不对，想了半天才说，“这和我期待中的创业不太一样吧？”

“难道非要苦逼兮兮每天加班吃泡面偶尔海底捞才叫创业？”程践行反问道，“生活的层次本身就是丰富多彩的，不管是创业，还是完成梦想，都没必要把自己弄得那么可怜吧？”

“好像是有道理。”李思奕说，“到底你是上海人还是我是上海人，怎么吃的你知道的比我还多？”

程践行对这个反倒有点不好意思：“一个人无聊的时候看太多美食点评了。”

整个长三角地区的媒体多如牛毛，两个人甚至连微博上有可能会有大帮助的都一一拜访过了，回到上海的时候已经三天过去，赵思故还是没有回复。

“咱们先从最基本的开始吧。”程践行无奈地跟李思奕分配工作，“前端程序你能找到人对吧？这部分在之前的工作中你接触得比较多。”

“嗯，技术和美工我都能找到外包。”李思奕一点犹豫都没有地说，“所以我们是先确认工作，然后再申请投资？”

“三十多万的投资也不能放弃。”程践行觉得略头疼，“这样吧，我去写策划，然后咱们一起琢磨一下英文版和日文版。唉这个时候如果赵思故也在这里就好了。”

“先做好眼前的……”李思奕也略觉遗憾，“我今天跟总公司写封邮件，然后再说。”

“好。”

行动力这种东西只有在执行的时候才会看出真正效率。程践行第一时间去跑注册公司的事，郑重地写上了李思奕和她的快乐伙伴这样的注册名字。

尽管这个做法有些效仿罗永浩了，程践行依然坚持。

“没有任何事比一个精神上的名字更重要。”程践行这么解释说，“反正现在你是项目牵头人了，千万千万不要放弃。”

李思奕拿着那个注册名字的副本想笑，却最终流出眼泪来。

“怎么了？”尽管平时对什么事都有点淡漠，程践行还是吃了一惊。

“没什么。”李思奕擦干了自己的眼泪，仰起头说，“看到这个名字，想起好多事……不要叫这个了吧？我会不好意思。”

“既然想做事就嚣张一点吧。”程践行说，“苹果应用商店的上架授权要申请几个地区的？这件事也由我来做。”

“中国日本和美国吧。”李思奕说，“这笔钱我来出。”

“没关系，我先出。”程践行笑着递了张纸巾过去，“记账，将来记得请我多吃几串臭豆腐补回来。”

申请苹果应用商店的上架资格流程并不复杂，麻烦的是公司注册。整个审批流程冗长且无聊，以现在的工作效率两周都未必有效。程践行对此也没有更好的办法，只能跟李思奕先研究策划案的细节部分。

“我现在有大约四个关系比较好的外包程序员。”李思奕分析目前手上的资源，“如果单纯做你现在所说的这个项目倒是足够了。美工我一个人能完成一部分，剩下的就要外包了……”

“做媒体的怎么可能不认识美工。”程践行笑，“著名的贵一些，非著名的便宜一些，就这个区别而已。”

“那工作档期……”

“工作档期可以通过各种方式调整。”程践行用嘲笑的口吻喷李思奕，“你真是在外国呆了太久了，你不知道在我国，能休完整周末的人都是幸福的上等人吗？”

“日本人也挺惨的……”李思奕心有余悸地说，“如果继续呆在日本，我担心自己过几年会过劳死。”

“你别忘了中国还有富士康。”程践行贫了一句，继续说道，“反正能做的先做起来吧，我

觉得这样也蛮充实。不过我们真的已经是离开游戏太久了，完全不能算是玩家心态。”

“这也是没有办法的事。”李思奕说起这个也有些无奈，“我们都长大了。”

“不仅是长大了，还老了。”程践行说。

李思奕叹了口气。

连续接近一周的时间，程践行和李思奕不断穿行在上海的大街小巷。有的时候是要去见不同的人，有的时候则是去相关部门办事。行政审批大厦程践行去得像回家一样，各种审批都是靠李思奕的外籍身份才没那么难搞定。

两个人聊起这些事都有无限感慨，现实太残酷，幻想太美好。在两个世界里切换，人就会显得特不适应。

有时候一个人上街，在人来人往中，程践行觉得庆幸。至少自己知道了一个目标，知道该去向何方。在地铁里昏昏欲睡的年轻人们用手机玩着游戏，看着电子书，他们的心中可有想要去到的彼岸?

优越了几秒钟，程践行又在内心中不断告诫自己，其实谁与谁的人生都未必是需要比较的。所有的需求都在自己内心深处。

就像玩游戏未必要看到什么微言大义，看什么深度内涵，只是单纯的快乐而已。

人想要回到单纯的状态有多难?

程践行不知道答案，他看着忙碌的城市，知道自己和其他人一样，是在茫然寻找答案的众多寻觅者之一。

有时候想的累了，程践行就会拿起手机，看一看新闻，然后忍不住再次进入游戏。《最终幻想 4》又去到 iOS 平台骗钱，粉丝依旧心甘情愿付出。程践行相信自己很快就能在这上面看到最爱的《最终幻想 6》了。

为了这种让人放松的习惯，程践行觉得自己可以继续支撑下去。

CHAPTER 11

周末大家都不办公，实在没事做的程践行喊了几个上海本地的朋友，加上李思奕一起出来玩街机。

尽管现在上海的街机已经衰败了很多，比起好多小城市依然是无与伦比的发达。“《太鼓达人》系列”和“《死亡之屋》系列”等游戏热火朝天。程践行先到了游戏城买了一小筐硬币，等着朋友们陆续赶到后大家凑在一起分赃，随即奔向各自热爱的战场。

“这样聚会的感觉太好了。”震耳欲聋的音乐声里，李思奕对程践行说，“就算是为了这个，我也要回来，不留在日本。”

“你就不该走。”程践行笑得很大声，“要不要试试铁拳，我打得很烂。”

两个人在铁拳街机台上你来我往了几场，充分说明了低水平的战斗也可以惊心动魄之后，程践行拿起装着游戏币的塑料筐正要走，发现自己身后站了个人。

人影闪动的街机厅里，灯光不是很足，程践行看了一眼之后手一抖，塑料筐掉在地上，游戏币哗啦啦洒了一地。

硬币跌落地面的声音太大，让很多人的目光



都聚过来。

李思奕和其他几个朋友也跑过来，也看见了站在程践行对面的那个人。

“人生充满意外，不是吗？”

身材发福了至少两个等级的赵思故站在程践行对面，手里拎着一只不大的旅行袋，笑容满面地看着这两个朋友。

“卧槽！”程践行说。

“我的个天！”李思奕说。

程践行看都没看那些散落在地上的硬币，给胖子来了个大力拥抱。

“怎么找到这里来的？”

赵思故哈哈一笑：“你的行踪很隐秘吗？随便找几个人问问就知道了。”

“那么长时间不上网，是准备回国。”程践行表现出了很难得的激动，“这次回来要呆多久？”

“我也不知道。”赵思故放下旅行袋，又给了李思奕一个拥抱，“好像更漂亮了？”

李思奕坦然受之：“你胖了好多啊……”

“真讨厌，说点爱听的。”赵思故问道，“耽误你们工作了吧？现在进行的怎么样了？”

“还好，就差一个美国合伙人。”程践行说，“怎么忽然下定决心回来了？”

赵思故停顿了一下，想了想说道：“我也不知道……那天在街上走，看到一个人唱歌。我就在想，我这辈子会不会再有个机会唱一首歌，让所有人听见。前几天看了那个传记片《寻找小糖人》，然后一冲动就处理了一下事情回来了。”

“《寻找小糖人》?”李思奕不知道那是什么。

程践行解释道：“是个纪录片，讲一个歌手在作品在第三世界国家影响了一代人，他本人却毫不知情，默默无闻。一个小年轻用苹果电话拍的。”

“那个入选奥斯卡的？”

“对。”赵思故回到自己熟悉的语言环境，瞬间比在美国健谈了许多，“看完就被感动了，然后回来了。”

“什么？居然不是被我们的项目打动的吗？”程践行佯怒道，“该死的，今天晚上罚你吃一斤羊肉，吃不掉不准走。”

赵思故大笑：“好好，没问题！”

晚上的时候一群朋友真的去吃羊肉了，就在随便一家街头的藏书羊肉店里，大盆的红烧羊肉端上来，热气腾腾的室内里依然升起一团团白雾。在大家都下筷子之前，程践行给赵思故倒上一杯酒：“无论如何，我们还有明天。”

赵思故端起酒杯喃喃重复了一遍：“……无论如何，我们还有明天……”

这一刻所有的欢声笑语都凝聚在小小的羊肉店里。关于过去的游戏岁月，关于成长，关于人生选择，关于面对过的每一次困难，关于过去和未来，也关于现在……当那些从像素碎片年代开始凝聚起来的爱好深入骨髓之后，一切都变得从容简单。这些人不再是因为 E3 新闻上了央视就奔走相告的少年，也不会为了游戏机的优劣争论，更不会对厂商的各种促销手段愤慨。他们依然是一群热爱游戏的人，只是这份热爱已经从热情变成了生活的一部分。就像每天都要呼吸一样简单自然。

坐在餐厅里，程践行看着这些欢声笑语的脸，渐渐觉得自己要醉了。城市的时间凝固在这一秒钟里，窗外有冷风吹过，树叶呼啦啦作响。滴滴的车笛声响彻整条街道，人们低头快步走着，咖啡店的味道萦绕在空气里。城市的日出日落控制着上班和下班，每一天都如此规律。然而每个人却试图从这些规律中找到一丝变化，不管是自身的还是外界的。那些隆隆的地铁声和巨大的广告液晶屏不断变换，让整个时代都显得高速无比。人与人用爱好和兴趣相连，并互相欣赏和批判对方的思想。巨大的飞机穿过被楼宇分割得支离破碎的上空，带走梦想，迎来旅程。一切的一切都像是在梦里，又真实无比。有些唏嘘留在过去，有些期待分给明天。时光的力量拽着每个人前行，让这个世界变得更加鲜活。

看着窗外，程践行相信是许多人的脚步汇聚成了路。

在那些路上，也有自己的一两个浅浅脚印，自己心中的那棵树已经不在

它抬起脚步，走向远方



随着时间的发展，游戏业与电影界的间隔已经越发模糊，在双方互相借鉴、致敬的过程中碰撞出了不少的火花。这些火花帮助创造者们打造出了一部又一部惊世骇俗的作品，这篇文章中，作者十大恶劣天气以游戏借鉴电影的视角，论述了这一影响力的作用，其中又不乏对电影以及相关游戏的介绍与精彩评论，相信无论是喜欢电影还是游戏的玩家都能从中看得过瘾。

对号入座
五十部影响了游戏设计的影视作品

战争类





拯救大兵瑞恩
Saving Private Ryan

上映时间	1998 年 7 月 24 日
类型	战争 / 历史 / 剧情
电玩影响体现	浸入式战场体验

对于我们中间的绝大多数人而言，战争是通过电影来认知的。所谓的战场，就是高清设备所呈现的硝烟弥漫、身临其境的 3D 音效、大批敌人被“我军”割草时的畅快淋漓……我们永远也嗅不到空气中弥散的血腥味道，以及受伤的士兵们躺在杀戮场中的痛苦呻吟。如果没有“救大兵”，大荧幕所再现的战争永远都是在平行世界展开，杀戮永远与自己无关，骇人的修罗场永远都可以与游乐场划等号——商业化的战争电影永远都只能把战争当作一种表现乐趣。是斯大爷 98 年的这部“救大兵”，彻底改变了这一切。





作为游戏玩家的我们，更无法想象如果没有这部电影，今天的战争题材游戏——尤其是 FPS 究竟是一个什么模样。它所提供的不仅仅只有奥马哈海滩登陆、法国小镇狙击、单人勇斗坦克等等在射击、策略游戏中被无数次复制的名场面，更重要的是用纪录片式的镜头语言所诠释的战场实况，启发了拥有“原生”主观镜头的 FPS 设计师们，对这一长期以来只能提供狂冲狂打对战体验的游戏类型进行了一次彻底的革命。

乱
Ran

上映时间	1985 年 6 月 1 日
类型	战争 / 历史 / 剧情
电玩影响体现	日本战场绘卷

人们钟爱着那些贴着“史诗”标签的电影，是因为它们能够让玩家沉浸在磅礴的气势之中，从上帝的视角欣赏着穿着两种服装的群众演员们拿着刀剑所表演的超大型团体操，帅呆酷毙的英雄们所展示的豪情总是我们无法抵挡——纵然他们口中狂喊的不是“福里登”，便是“里拔蹄”这般的传销语言……



作为一部史诗片的不朽经典，黑泽明于 1985 年完成的不朽经典《乱》，并不是一部旨在刺激观众肾上腺激素分泌的电影。尽管这是一部以日本战国时代作为背景的电影，但影片却通过《李尔王》的架构和具有普世性的人性思考，获得了世界性的感染力。这个讲述庞大封建家族在权力斗争中分崩离析的悲剧中没有英雄，没有救世主，甚至很难找到一个无辜的角色，只有扭曲的人性所导致的宿命。尽管影片的战争场面并不出彩，规模也停留在大型村民械斗的水准，论单纯的观赏性，根本无法与日后在澳洲拍摄的《天与地》相提并论，但本片却通过对颜色和影调的大师级运用，给观众的心灵带来了强烈的震撼。穿着色彩浓艳的盔甲的士兵，在昔日效忠的领主的城堡前因为权力继承问题而捉对厮杀，浓重的色彩在血肉横飞的战场中一个接着一个凋零。在由混乱的人性、伦理主导的动荡年代中，不可能出现真正的英雄，只有人世间的凄凉向着那些苟且偷生的人们无穷无尽地袭来。



勇者行动
Act of Valor

上映时间 2012 年 2 月 24 日
类型 冒险 / 历史 / 剧情
电玩影响体现 现代特战题材游戏的未来范本

应该说《勇者行动》是一部源于《COD》的电影，结构上看，它讲述的是数支 SEALs 的小分队在东南亚、中东、东欧、南美等等热点地区寻找“大杀器”的故事——尽管它的威力和《COD》中随意乱丢的核弹相比简直不值一提。它最特别的地方在于拍摄手法：这是一部用佳能 5D MARK II 相机和蔡司 ZF 卡口镜头以及潘那维申 Primo 系列镜头拍摄出来的电影，剧组一共用了三支蔡司 ZF 镜头，分别是 18mm、21mm 和 25mm 焦距的镜头，以纪录片的手法呈现出了临场感十足的特种作战即时感和临场感。大量使用的主视角，甚至让观众在观赏过程中产生了操作手柄的冲动。





《使命召唤 现代战争》的军事奇幻剧作风，早已经是军迷玩家心目中的笑柄，现代军事题材游戏呼唤专业性，以及与玩家之间的情感互动，《勇者行动》无疑就是其中的范本。影片对特种作战“大策划、小行动”特点的表现，对士兵家庭生活的穿插，这些都在《荣誉勋章》的最新作品《战士》中得到了充分的体现。

兄弟连
Band of Brothers

首播时间 2001 年 9 月 9 日
类型 战争 / 历史 / 剧情
电玩影响体现 战友泪、兄弟情

101 空降师 506 团 2 营 E 连是一支传奇的部队，他们在诺曼底大空降中第一次踏上欧洲的土地，接受了突出部战役中冰天雪地的考验，经历了市场花园行动的大溃败，在历经磨难之后最终挺进古日法西斯的心脏，在鹰巢中品尝希特勒的私藏佳酿。这支英勇部队的传奇是由无数的英雄书写的：有勇有谋的温特斯少校总能够找到将手下士兵战斗力最大化的方法，他率领一个不成建制的步兵班完爆德军炮兵阵地的行动，至今依然是西点军校陆军指挥课程中的经典范例。连长斯皮尔斯身上背负着枪杀二十多个德军俘虏的传闻，但在战场上，他总能把友军的伤亡降到最低，即便是任何极端态势下都不会做出传说中的过激举动，这个“虐杀狂”，总能给手下士兵带来强烈的安全感。列兵布洛伊患有初上战场的士兵最容易染上的“战争恐惧症”，听到枪炮声就吓得屁滚尿流，他在长官的鼓励下开了这场战争中的第一枪，并且最终战胜了自我。利普顿是一名深得下属尊敬和信任的士官，当 E 连在巴斯托尼遭受大自然和德军凶狠攻势双重考验的时候，是他在士气接近崩溃的兄弟们紧紧团结在一起，在极端恶劣的环境中传递着正能量……





“我不是英雄，我只是和英雄们一起服役”，经历过战火洗礼，无数次与死神擦肩而过的战士，在将生命中最美好的年华都献给战场之后，必将在和平降临之后放下武器，脱下军装，回归平凡的生活。他们在战争中所表现出的勇气，他们之间用鲜血，乃至生命结下的情谊，却是平凡的生活所永远也无法给予的。

现代启示录
Apocalypse Now

首映时间 1979 年 8 月 15 日
类型 惊悚 / 战争 / 历史
电玩影响体现 “女武神”旋律中的直升机突袭、原始丛林对身为“文明人”主角们黑暗内心的诱惑

《现代启示录》并算不上一部完全意义上的越战电影，他只是将康拉德小说《黑暗之心》的主题放在了越战这个疯狂的杀戮场，二者共同的主题都是任何“人类文明”在表象之下都包藏着一颗黑暗的心，相对而言，科波拉更加悲观。



片中美军直升机编队在瓦格纳激进的旋律中清剿越共据点的场面，被无数的越战题材游戏争相复制。火箭弹命中村庄后爆发出的大火焰，海面上升腾起的水柱，五颜六色的烟雾弹和叫嚷着要在这里冲浪的指挥官，把一场屠杀变成了疯狂的派对。遗憾的是，在很长一段时间以来，《现代启示录》着力呈现出的关于战争的那竭斯底里的一面，只是被观众们误当作了“激爽”的视觉冲击。《现代启示录》直到 9/11 事件之后，美国陷入“反恐战争”泥潭的时候，才让人们第一次全面认识到它的真正价值：一个自以为文明的世界，一旦进入到一个被他视为黑暗的世界中，究竟是能够像自己所想象那样把文明带入黑暗世界，还是就此沉沦于黑暗世界中？在《孤岛惊魂 3》、《特别行动 战线》中，我们也看到了游戏的“编导”们开始在打打杀杀的表象之下，引入小说与影片的主题：在远离“西方文明”的中东荒漠之中，在南太平洋的未知小岛上，在位于沙漠中被废弃的败落宫殿的最深处，在人性的最深处，魔鬼就在那里，他在等候一个前来毁灭自己的战士，然后让对方成为自己的传承者……

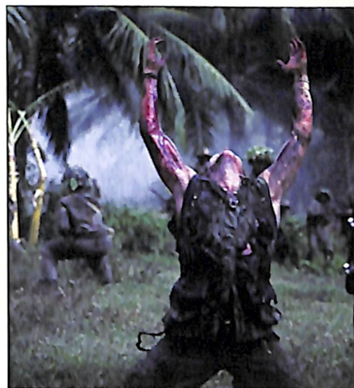


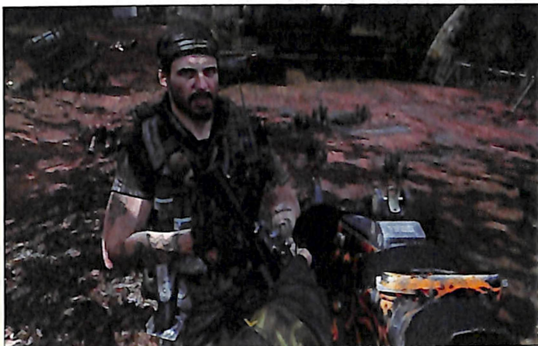
野战排

Platoo

上映时间 1986 年 12 月 19 日
类型 惊悚 / 战争 / 历史
电玩影响体现 丛林战争的泥潭形态

绝大多数走“反战”路线的越战电影，对战场的表现均是一笔带过，晦涩难懂的主题和大段与枪林弹雨毫不相干的“人性”描写，对于观众中的“好战分子”而言是毫无价值的。与这些作品比较，同样是讲战争对人性的摧残，《野战排》却表现得最自然，它没有对这场不义与无意的战争的过多思考，通过一场场零星战斗所拼凑起来的战争经历，我们看到一群来自美国的屌丝青年是如何怀着解救越南人民的伟大理想，在肮脏、泥泞与血腥的环境中变得竭斯底里，在内心中隐藏的魔鬼的操纵下滥杀无辜、自相残杀。





如果说《现代启示录》表现的是战争对人的影响，《全金属外壳》表现的是战争的丑陋与邪恶，那么《野战排》讲述的则是我们应该如何在战争中与比敌人更强大的心魔相抗争。

黑鹰坠落

Black Hawk Down

上映时间 2001 年 9 月 9 日
类型 动作 / 战争 / 历史
电玩影响体现 现代城市战争形态

发生在 1993 年摩加迪沙的这场残酷巷战无疑是一次政治上的败笔，美军特遣部队没有抓获引发这一地区混乱局面的军阀艾迪德，阵亡的“德尔塔”士兵暴尸街头，被当地民团武装拖行的画面让一心想在索马里搞好“民主自由”形象工程的克林顿政府面临了巨大的危机。老克事后不无委屈的说：美国人给索马里送去了成千上万吨的粮食和药品，索马里人则送给了美国十几具士兵的棺木。随着美国的完全撤出，联合国放弃了和平维持和人道主义行动。从某种意义上来说，这场失败的起点，就是从这次抓捕行动中，超级 61/63 号两架直升机的被击落开始的



而从军事角度来看，摩加迪沙行动又很难用“失败”来定义。在全程处于不利地形，没有任何重武器的条件下，在占据绝对数量优势的敌人面前，“德尔塔”和“游骑兵”凭借着日积月累的军事素养和亲密无间的配合冲出重围。作为大师斯科特的最后一部战争电影，本片展现出了教科书式的场面调度和叙事能力，在如此复杂的战术地形下，能让观众最大程度地了解整个局势且不犯迷糊，没有刻意而为之的“帕金森”式手持摄影，老雷照样把一场噬血巷战拍出这般气势磅礴，残酷得让人无法直视。



奇爱博士

Dr. Strangelove

上映时间 1964 年 1 月 29 日
类型 喜剧 / 战争 / 历史
电玩影响体现 详解核威慑那令人恐惧而又荒谬的逻辑

古巴导弹危机第一次将核毁灭的恐惧填满了人们的脑海，核战题材电影也逐渐抛弃了“寓言”的表现方式，将现实层面的威胁转变成骇人的末日景象。本片就是通过荒诞、癫狂的故事，无情解构了核战争 MAD（Mutual Assured Destruction，对等毁灭）规则的荒谬性：正如片中奇爱博士所说的那样，核武器的核心是“威慑”，威慑就是让敌人的“动手”想法能够被内心恐惧感所压制的艺术。为了让对手始终明白自己按动核按钮惟一可能导致的结果就是大家一起在蘑菇朵朵开的壮观景象中玩完，为了让对方确信自己的决心，就必须将核弹的掌控者——人的理性和判断力全部删除。最终把核大棒的使用权交给一个只要嗅到一丝威胁的味道就要狂吼“战争太重要了，它的发动不能由政客来决定”的战略空军指挥官，或者一台只能识别二进制语言的“末日装置”，这样才能保持和威慑的有效性。在危机真正降临的时候，乱作一团的人们就是需要像 Kong 上校这样偏执的老牛仔，完全不受人为干预的末日机器，以及像 Peace Walker 的 AI 来帮助无助的人们决定一切，统管一切的，在疯狂中迎接最终的毁灭。





太阳之泪
Tears of the Sun

上映时间 2003 年 3 月 17 日
类型 动作 / 战争 / 历史
电玩影响体现 非洲村寨突袭战、“地狱火”撤退战术

“许多惨绝人寰的事情之所以会发生，是因为善良人们的不作为”，《太阳之泪》通过明显映射卢旺达大屠杀的背景，进行了一次“美国解放军解救非洲难民”的主旋律意淫。

本片的军事指导由前 SEALs 二队退役老兵 Harry Humphries 担任，并且得到了五角大楼公共事务处的大力支持，投资庞大，制作精良，但在军迷中的口碑一直都不高。除了这群在良心和命令二者之间纠结的“活雷锋战士”挑战三观以外，片中在军事常识上的错误和穿帮镜头也达到了吐槽无力的地步——扮演 LT 的布鲁斯·威利斯爷爷自始至终都在拿着一支 Aimpoint 瞄准具装反的 M4A1 步枪同叛军作战，实施“地狱火”撤退的队员之间的衔接根本就是业余水准（甚至还达不到《盗火线》中那群抢匪的水准）、M249 机枪手可以在两个镜头之间瞬间在 100 发弹袋和 200 发塑料弹箱之间随意切换、最后前来对敌支援的“大黄蜂”在起飞时不挂弹、在战区上空突然又凭空变出导弹，看起来发射出去的是导弹，命中地面之后却发现是老式汽油弹……这些细节上的疏漏，也真够奇葩了。





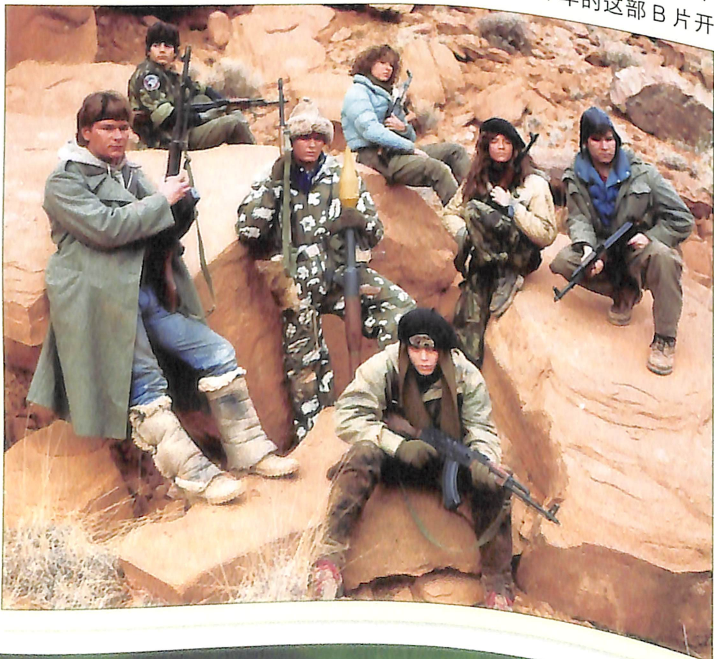
正如主角所说的——“God Left Africa”，所以就有了无止境的种族杀戮。也正是因为了上帝的离开，才有了无数美国大兵在电影和游戏中的乱入，去拯救在村寨中饱受死亡威胁的黑大叔与婶婶们。

红色黎明
Red Dawn

上映时间 1984 年 8 月 10 日
类型 青少年 / 战争 / 剧情
电玩影响体现 常规武力完爆美国从这里开始

自由女神像被推倒了，帝国大厦被削平了，白宫被强拆了，金门大桥被拦腰斩断了，五角大楼上空绽放起美丽的蘑菇云……美国人民不太习惯“亡国灭种”的悲哀，相反，此时的他们比大银幕中的“敌人”还要欢乐。

如果说灾难片中这一幕幕找抽惨剧在娱乐大众的同时，还体现着一丝对大自然的敬畏和对人类生存的忧虑，那么另一种主题为“自抽”的娱乐作品，就实在无法让世界人民揣测美国人的想法了——摧毁美利坚的不是外星人巨大的碟形飞船，不是山崩地裂、烈焰融城，而是货真价实的外国占领军！这个头，就是从 1984 年的这部 B 片开始。





《红色黎明》可以算作是一部由时势所造就的电影：以 420 万美元制作成本创下了 4000 万美元的票房，累计全球收入接近 1 亿美元，并且还是整个上世纪 80 年代美国家庭录像带租赁市场的冠军。这样的奇迹并不代表它拥有多高的素质，事实上它所诠释的这场属于美利坚人民的卫国战争，也就是小孩子过家家的水准。上世纪六七十年代的以《奇爱博士》为代表的“美苏开战”影视题材，必然以“互种蘑菇”作为结局——在对等毁灭的恐怖平衡作用下，这是冷战一旦变“热”后必然的末日惨景。随着 70 年代后期华约军事力量的剧烈扩张，不但西欧人民对柏林墙东侧那 6 万辆坦克组成的铁甲洪流压力很大，大洋彼岸的美国人民也觉得苏联不用核武器也可以平推自己——之前美苏两方常规军力基本是对等的，没出现过这么离谱的差距。核战争没有赢家，常规战争可以有，此时常规战争带给美国人的恐惧感反倒更浓，也更具有现实性，《赤色黎明》正是这一时代的产物。影片的导演兼编剧 John Milius 在近 20 年之后，又被 Kaos Studios 请去担任 FPS 游戏《国土防线》的编剧，脱离了冷战背景和前苏联这个 20 世纪惟一能够和美国分庭抗礼的对手，《国土防线》中这个“朝鲜入侵美国”的故事只能用“荒诞”一词来形容，而且从哪里看，这游戏都与“天雷”一词脱不了干系，然而它的北美首日销量接近 38 万套，连续数周都盖过了《孤岛危机 2》的风头，并且很快就成了百万大作——瞧，美国人就是这样待见自抽题材！

兵临城下
Enemy at the Gates

上映时间 2001年3月16日
类型 动作/战争/历史
电玩影响体现 督战队驱赶下的自杀式冲锋、废墟中的对狙





一个在乌拉山区中的牧羊童用猎枪瞄准着正准备扑向羊群的饿狼，“我是一块石头，我一动不动”。男孩的手中只有一发子弹，他必须寻求一枪击毙的精准，否则就会与羔羊一道丧命于狼爪之下。

一个在斯大林格勒战场中的死人堆中潜伏的新兵，此时的他手中甚至连枪都没有，只有五颗子弹，他必须在敌人的眼皮子底下不动声色的搞到步枪，将子弹装入枪膛，再在炮弹爆炸的声响掩护下连续狙杀五名武装到牙齿的法西斯匪徒，只要有一击不中，就只能被闻讯赶到的敌人打成筛子的命运。



他不仅成功完成了命运的挑战，而且也在命运的安排下，成为了政工机器制造出的偶像。“英雄”的光环不仅让友军在不是被敌人从正面杀死，就是被自己人在背后射杀的绝望中再次看到了希望，也招来了德军最高统帅部的注意力。号称“德军第一狙击手”科尼格少校的到来，让瓦西里迎来了一场决战中的较量。

壮志凌云
Top Gun

上映时间 1986年5月16日
类型 剧情/战争/爱情
电玩影响体现 飞机盲的Ace Combat

F-14，变后掠翼和复杂的曲面结构使其拥有第三代战机中最为强悍的工业美学，是当之无愧的“空中美男子”。当他呆在地面时，就好像一只振翅欲飞的雄鹰。而当他翱翔于天际时却有如一只灵巧的鸽子。唯美的画面、帅酷无比的飞行服、英姿飒爽的阿汤哥、在蓝天碧海组成的广阔天地中上下翻飞的“大雄猫”、梦寐以求的爱情生活、充满阳光与阳刚之气的军营生活……让战斗机的轰鸣声让你热血沸腾，让任何恐高的人都产生对翱翔蓝天的期待，这就是《壮志凌云》这部征兵片的目的。



美国海军凭借此片，迎来了自二战结束以来历史上最高的入伍率。大批的美国青年在“好大一只枪”的感召下加入了美国海军的行列。不到五年之后，庞大的红色帝国土崩瓦解，这架航空工业设计的杰作也因为自身“海军用长程高速拦截机”的错位，连同搭载的“不死鸟”一同退出了历史舞台。幸好“大雄猫”的英姿，以及它让人恐惧的空对空战力，可以在“《皇牌空战》系列”中让我们久久回味。



血染雪山堡
Where Eagles Dar

上映时间 1969年5月29日
类型 动作/战争/剧情
电玩影响体现 在“德军总部”中的翻江倒海

1943年，德国突击队员在位于亚平宁山脉的最高峰的坎普将军饭店中成功解救被关押的墨索里尼。饭店三面都是悬崖峭壁，只有一面和山下的村谷之间通有缆车。虽然有上山的小路，但所有的通道都被严密封锁，如果要正面攻击，至少需要一万人的兵力。参与营救的90名德国伞兵乘坐滑翔机，以不可能的方式在饭店前的一小片空地降落，仅用四分钟就完成了任务。从军事学的角度去评判，“橡叶”行动堪称是特种作战历史上难度最大，计划最大胆、最富想象力，执行力最强的一次行动。虽然盟军在整个二战期间并未有过可以与之相匹敌的手笔，不过这并不妨碍英美两国的电影编导中以此来进行各种“艺术加工”。





《血染雪山堡》是导演布莱恩·赫顿与伊斯特伍德的首次合作，该片的故事在历史原型的基础上加入了惊心动魄的谍战元素，是阿尔卑斯山的雄伟风光和紧张惊险战斗结合、令人窒息的悬疑气氛欲与敌后突击行动的紧张感的结合。从结构上来看，前半部分以斗智为主，悬念丛生，编剧布局、解局功力实在是高超。而后半部分大段的爆炸场面和贴身肉搏让影片的风格为之一转，由一部间谍片转变而成为走生猛路线的动作片。

科幻类



异形

Alien

首映时间 1979年5月25日
类型 恐怖/科幻
电玩影响体现 无数"虫族"怪物的原型，幽闭太空恐怖的发源地，真正的"死亡空间"

观赏完《普罗米修斯》这部前传之后再回过头去看《异形》的这部开山之作，片中为我们呈现的"未来科技"——用命令行操作的电脑、球面显示器、按钮式的操作设备……这些早已经迈入历史垃圾堆中的古董也许会让我们哑然失笑。在感谢"啤酒盖子"，感谢乔帮主之后，我们依然会折服于斯科特老爷子在这部拍摄于1979年的科幻片中所表现出的前瞻性，后工业时代气息和压抑得让人无法喘息的幽闭恐怖感，在三十多年后的今天依然传达着难以名状的未知恐惧。正如电影海报上的宣传文案"在太空，没有人会听到你的尖叫"所表达的那样，本片从第一分钟开始就向观众传达着极致的冰冷与隔离感。与后来的三部大制作相比，第一部只有B级片的投资，实验味道也相对浓厚，也正是因为当时电影造梦技术的相对落后以及预算的限制，反倒成就了它人难以复制的独特风格。





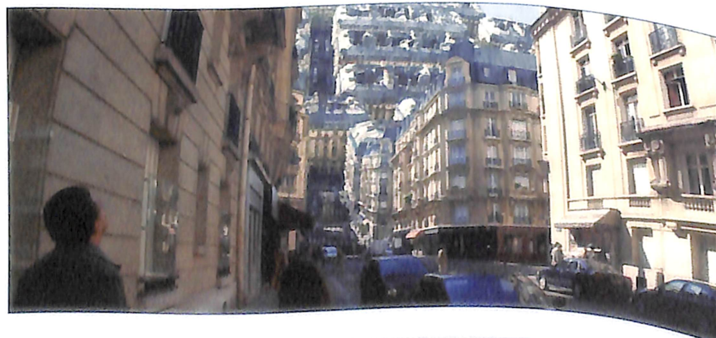
影片真正意义上的主角——异形并不是只知道胡乱撕咬人肉的野兽，它的骇人外表所包裹的其实是一种纯净而完美的生物，它拥有着一切生物最本质的追求——繁殖，但它的行动特点又与人类已知的所有生物都毫无共同之处。一开始，这种生物并没有体现出任何的攻击性，甚至在已经将幼体植入第一个受害者之后即脱落死亡，让船员们相信它是根本不适合在有氧环境下生存的脆弱物种。直到它的幼体破胸而出，像一只飞速长大的野兽那样在飞船上翻江倒海，船员们脆弱的神经开始被巨大的恐惧感一步一步吞噬。飞船上只有一只异形并不是什么幸事，因为它并不是单纯的生物，而是潜伏在黑暗角落中等待时机释放力量的魔鬼。第一部的伟大之处并不仅仅在于让观众体验在狭长、昏暗的船舱中与死神捉迷藏的惊心动魄，而在于他给予了观众们只有在各自的噩梦中才会存在的惊惧空间。

盗梦空间

Inception

首映时间 2010年9月1日
类型 惊悚/科幻/动作
电玩影响体现 意念植入(《记忆猎人》)、三维空间的折叠翻转(《鬼泣DMC》)

即便是诺兰这样个人风格强烈的导演，在操作像《盗梦空间》这样的大资本的时候，迫于来自资本家、主流审美和票房的压力，都会植入大量商业片受众喜闻乐见的媚俗元素，片中那场与全片风格根本不搭，甚至从剧情推动上看也没有起到任何作用"现代战争"式雪地大战就是最为典型的一例。这也造成了本片在被许多自以为是的"高人"进行一番拆解之后，看上去并非像口碑营销那样传神和深刻——无数"我比诺兰更聪明"系列的影评就是这样诞生的。





《盗梦空间》中造梦师进行常见设计时所运用的，都是专业的数学与建筑学的知识。按照数学上的语言来说，主角Cobb认为真实的世界应是欧式(欧几里得)空间，而梦中的世界是非欧式空间。造梦师的工作就是运用自己的意念来让盗梦对象相信自己所处的是现实世界，另一方面又通过对梦境场景第一维度和第二维度的创造，让对方困在其中。现实世界中的直线向二端无限申展，而梦境世界则相当于一个圆，受困者的运动只能是重复自己。影片中的Cobb在教授新人Ariadne时，将梦境中的3D巴黎通过翻转、对折，变成了一个盒子状的结构，这就是最为典型的欧式空间。科幻元素对于《盗梦空间》而言不再是依靠天马行空的想象力来脑补出一套打着科学招牌的体系，而是依托几何学、逻辑学、物理学、建筑学的知识对我们所熟悉的生活进行再创作。

铁血战士

Predator

首映时间 1987年6月12日
类型 恐怖/科幻/动作
电玩影响体现 科技爆表，却只喜欢拿冷兵器狩猎，并且还有着强烈道德洁癖的外星原教旨主义者们，你的十根指头能数的过来吗？



铁血战士（Predator）的三分之一是茹毛饮血的原始人，它们身材高大，健壮有力，利爪和尖牙尚没有被进化掉，周身遍布网线，用于悬挂猎物的头颅以炫耀自身非凡的武力；铁血战士的三分之一是文明高度发达的智慧种族，它们已经不再为生产力能否满足个人生活需要的问题而发愁，惟一的生存目标就是操纵着具备太空跳跃技术的巨大飞船寻找着狩猎场；它们是天生的战士，崇尚通过一对一的较量，用个人能力来获取荣耀。它们享受杀戮的过程，但不会凭借超凡的军事科技来滥杀无辜，在寻找猎物的过程中，也会避免伤及无辜者和已经失去战斗力的人。



本片复制“异形”模式的意图非常明显，虽然无论从剧本还是拍摄手法看都相当粗糙，但只要是壮硕如牛的未来州长大人，以及威风凛凛的外星怪物就足以支撑其全片，由于成本不够所导致的粗粝感反而让人觉得很Man！它之所以没有成为“异形”那些众多被遗忘的拙劣模仿者，正是因为它简单，它的利落，它的纯粹——两个原本风马牛不相及的文明的最强战士双方在铁与火之中殊死搏杀，不但是体力的较量，更是智慧的比拼。科学与肌肉并力，激光与弓箭对射。当这一切结束，战场化为灰烬，太阳照常升起，从废墟里崛起新的英雄。只有这最终能够胜出的勇者，才是真正的铁血战士。

黑客帝国

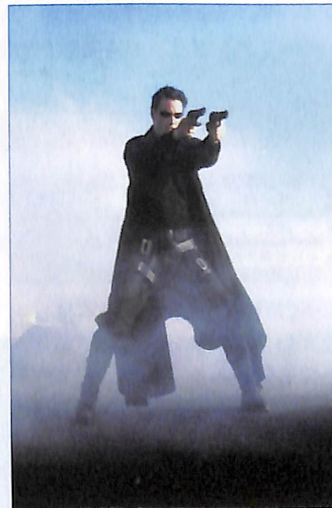
Matrix

首映时间 1999年3月31日
类型 惊悚/科幻/动作
电玩影响体现 子弹时间，依托虚拟现实的玄学思考

从蒙昧阶段开始，人类就试图通过巫术、神话、宗教、哲学、科学来回答同一个无解的问题——生命的本质究竟是什么？热力学第二定律不可撼动，生命不过是在收集负熵，生命的目的不过是为了遗传编码的传递……当科学家们给出了这样一个无趣的答案之后，站在新旧世纪交接点的人类，在一种处于萌芽状态的全新生命形式——人工智能面前，再一次被颠覆了人类文明在几千年发展之后才获得的答案。谁说生命一定要基于有机体人？既然科学和宗教都无法解释清楚“灵”与“肉”之间的关系，我们又如何可以确信机器的金属身躯和驱动它们协调运转的程序在相互作用下永远也不会诞生一种全新形式的生命，冰冷的机械体与我们之间的惟一区别，或许只剩下了自由意志，但谁又可以保证它们不会像我们的原始祖先那样，在可以预见的未来实现这种飞跃。



无论是游戏世界中那些提升士兵战场表现的纳米战斗服（Nanosuit），还是以“维护人类进步与发展”为己任的“爱国者”，又或是现实世界中以Google Glass为代表的穿戴式智能设备，它们都在为我们描绘着这样一个未来：也许我们也无法参透生命诞生与进化的本质，但我们知道，“程序”加“‘金属”的硅基生命克服了碳基生命的缺陷，并且比我们拥有更大的加速熵增的能力。如果我们不想被取而代之，那么惟一的生存之道，就是接受两种生命形式的最终融合。



终结者2

Terminator 2: Judgment Day

首映时间 1991年7月1日
类型 惊悚/科幻/动作
电玩影响体现 在摩托车上的单手上膛、火神炮的怒吼

即便是在30年后的今天回顾T2，任何科幻迷都不会认为这是一部“老土”的电影——电影工业创造奇观的手法可能会过时，未来在全息电影中进行沉浸式体验的电影观众，会觉得过去带着3D眼镜在座位上盯着巨幕被动观看的举动是多么的可笑，但科幻电影创造出的经典形象却是不朽的。T-800在出场时将玫瑰花踩在脚下，从皮衣中掏出霰弹枪的犀利，骑在大哈雷上举枪回望的瞬间、怀抱火神炮将一群警察打得抱头鼠窜，在HUD上显示的“零伤亡”之后所表现出的得意，“自我终结”时伸出滚滚钢水的大拇指……这样的电影，它的气质永远不会因为时代的变迁而褪色。

如果将构成T1和T2的要素进行比对，就会发现T2其实应该算作是一部翻拍片：人物设置同样是



保护者和被保护者的关系，追杀、追车、时空悖论等等概念都沿袭了下来。在延续1的故事同时延续深化了一个相当自洽的时间循环体系，中间可以发展出无限延展，去掉1的爱情故事中心化倾向的同时，构建了以软科幻体系为基础的多重中心——时间循环，人工智能的学习机制，这极大的扩展了影片的主题深度与史诗气场。

动作冒险类






勇闯夺命岛 The Rock

上映时间 1996 年 5 月 22 日
类型 军事 / 动作 / 冒险
电玩影响体现 旧浴室大战、绿色信号弹

在异国他乡战死沙场的特种部队士兵们，却因为政治原因而无法得到公正的待遇，为国捐躯者甚至连名字都不能留下，就被无耻政客所抛弃。在所有合法途径的抗争都进入死胡同之后，翰墨将军只能召集认同自己理念的部下，以最极端的手段来为那些曾经在自己麾下的无名英雄们讨回公道；一个同样遭遇自己所效忠的政府背叛的情报战线老兵，花白的须发掩盖不了国王般的威严，尽管他已经戴着手铐脚镣，在同样一间囚室中被关了半个世纪；一个从未有过任何外勤经验，甚至连最基本的军事知识都不具备的神经质生物武器学家……三个原本命运根本就不可能交织的人，在恶魔岛的这个没有人能够逃得出去的封闭空间内，奏响了上世纪 90 年代动作电影的最强音。这个故事，也在十二年后，被一名在美国全球军事霸权急剧衰退的背景下决定力挽狂澜的将军，一条同样来自于 SAS 的破茧狂龙，和一名菜鸟，在游戏的世界中得到了重新的演绎。





洛杉矶大逃亡 Escape from L.A.

上映时间 1996 年 10 月 10 日
类型 惊悚 / 动作 / 冒险
电玩影响体现 湿内裤！湿内裤！

《洛杉矶大逃亡》并不是一部让人如雷贯耳的动作大片，事实上它的很大一部分的观众是在玩过《MGS》之后萌生了追根溯源想法的玩家们——也就是那些吃过鸡蛋，忽然突发奇想。想见识见识下蛋母鸡的人。片中的主角在任务中的代号是 Snake，他是天生的战术家，拥有百万军中取上将首级的勇气与能力。在完成任务之后，他更喜欢做回 Pliskin，一个拒绝受到政治家摆弄的勇士。

就是在一个鬼扯之极的故事中，混迹于 B 片中库尔特·拉塞尔穿上黑色紧身衣、带着眼罩，以黑旋风李逵的姿态，领着两把夸张的大口径左轮杀向那些正在进行着“Son of Liberty”意淫的恐怖分子所盘踞的孤岛……也许导演卡朋特自己都没有想到自己的这部胡搞片还能有什么狗屁内涵，他自己更不会想到的是，片头的水下潜入，被注射病毒、主角跳瀑布等等桥段，会被后来的那位 Snake 照单全收。





疯狂的麦克斯2 Mad Max

首映时间 1981 年 12 月 24 日
类型 惊悚 / 科幻 / 动作
电玩影响体现 一切末世题材 RPG 和开放式 FPS 的鼻祖

《疯狂的麦克斯》是一部拍摄于 1979 年的小成本科幻片，它的背景非常简单：在能源耗尽的世界中，飞车党们为了争夺比黄金还要珍贵的汽油相互厮杀，片中浑身洋溢着“青葱”味道的梅尔·吉普森饰演的 Max，他的惟一理想就是去两千公里以外的海边，开始远离杀戮和肮脏的阳光生活，这个理想惟一的条件，就是守卫好自己的油井。

与成本有限的第一部相比，两年后上映的《疯狂的麦克斯 2》无疑拥有更大的野心，虽然故事的主轴依然是麦克斯带领着昔日的钻井保卫者们击败公路黑帮的过程，但冲突的背景从一口油井的飞车党械斗跳跃到了宏大的废土世界。金属感十足的服装、一望无际的荒漠、飞车党和朋克、残酷的血斗，为观众构建了极其完整的 Post-Apoclyptic 影像。尽管本片过于明显的商业性诉求使得它无法成为一部对人类文明的发展方向有昭示作用的“未来启示录”，但原创性的末世风格直接影响了《辐射》《废土》等 RPG 游戏，83 年开始连载的《北斗神拳》毫无疑问也是本片的好学生。





急速60秒
Gone in 60 Seconds

首映时间 2000 年 6 月 8 日
类型 惊悚 / 科幻 / 冒险
电玩影响体现 想知道《极品飞车》自从 9 代之后大转型的原因吗？

在许多美国汽车爱好者的心目中，像什么保时捷、法拉利、兰博基尼都只是玩具（当然只有有钱人才玩得起），真正能够代表美国精神的品牌，还是肌肉感十足的“野马”。尽管本片与凯奇大叔饰演的偷车贼发展感情戏的是火辣的朱莉姐，可她的存在感自始至终也没有超越真正意义上的“女主角”——被男主唤作“伊莲娜”的 67 年福特野马 GT500，“她”也是全片中出现的 50 位 Ladies 中最为耀眼的一位。





影片讲述的故事并不复杂，已经金盆洗手的汽车大盗孟菲斯为了拯救闯了大祸的弟弟，不得不召回昔日人马，在限定时间内按照黑帮开出的清单，在一夜之间偷走 50 辆名车。影片的追逐场面并不多，但每一个都让人印象深刻。主角在遭遇警方空地大追击的过程中按下红色按钮启动液氮加速（NOS），让爱车以超过 200 公里的时速将尾随的直升机瞬间抛到脑后。在最后一幕的大桥追击戏中，前有堵截后有追兵下的凯奇驾驶“伊莲娜”以暴力方式飞跃阻塞的汽车长龙……这两个名场面也是诸多犯罪题材竞速游戏经常复制的桥段。

阿拉伯的劳伦斯
Lawrence of Arabia

首映时间 1962 年 12 月 10 日
类型 惊悚 / 科幻 / 冒险
电玩影响体现 漫天黄沙下一场关于文明与野蛮，自由与梦想的史诗。

一战爆发后，德国的盟友土耳其乘机入侵中东，那些零星散布在沙漠中的阿拉伯部落是无法抵挡突厥人大肆入侵的。为了给英国的干预争取时间，英国陆军情报官员劳伦斯前往该处，试图联合根本没有任何国家、民族观念，甚至彼此之间存在世仇的穆斯林各部势力——这堪称是一个不可能完成的任务：不仅仅是军事层面上犹如登天的难度，更重要的是如何让一个来自“文明”的基督教世界的白人，用自己的勇气和智慧来获得那些在语言、思维方式和价值观上毫无共同之处的“野蛮人”的认同。





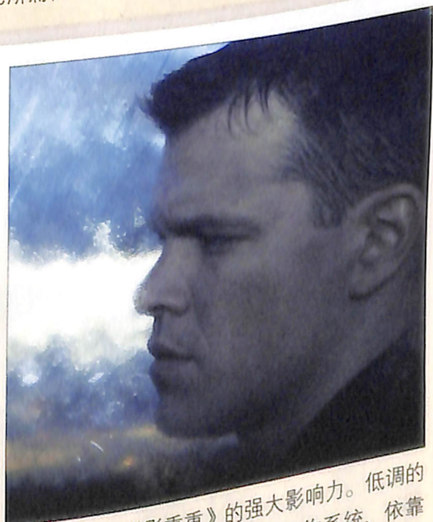
作为一个更像是诗人的军人，理想主义和乐观主义让劳伦斯毫不犹豫地换上阿拉伯人的长袍，近乎痴狂地在无尽的黄沙中奔跑起舞。他为何会喜爱这片沙漠？因为他认为这里比自己所生活的文明世界要更加纯粹，他能够将自己所痛恨的那些禁锢人自然属性的所有社会法则全部抛弃。内心叛逆，怀才不遇的劳伦斯，在这片广阔天地中变得意气风发，风光无限，浑身燃烧着的热血，驱动着他带领着原本不信任自己的阿拉伯人赢得了一次又一次的胜利。离开沙漠的劳伦斯最终也远离了催生和实践“诗意的癫狂”的土壤，他向现实的低头，最终也留给观众无可奈何的怆然。

谍影重重
The bourne Identity

上映时间 2002 年 6 月 14 日
类型 惊悚 / 动作 / 冒险
电玩影响体现 幻影特工新时代

CIA 绊脚石计划特工 Jason Bourne，是一个没有身分归属，没有后勤支援，更没有女人的“三无”间谍。同在香车美女堆中摸爬滚打的 007 相比，确实惨到了令人发指的地步。然而此 JB（Jason Bourne）却让彼 JB（James Bond）在自己面前无地自容。如果说以 007 和《谍中谍》为代表的“普通间谍”，是靠宏大的排场和火爆的特技来吸引观众，那么文艺间谍“伯恩”则是靠紧凑的情节和真实的细节去打动观众。他不需要名贵的晚宴礼服，一件廉价毛衣和一条牛仔裤就是自己的全部行头。他没有夸张的易容术来给自己改头换面，背上挎包，混迹于市井之中，就能躲过庞大特务机构的监视。他不需要具备隐身、导航和隐身特技的阿斯顿马丁跑车来逃脱追击，一辆抢来的旧出租车外加一份地图就能够让他逃脱猎犬们的追捕。塞爆一个房间的情报支援人员和各种稀奇古怪的高科技装备统统都不存在，他凭借着自己的直觉，便足以诠释“手中无剑，心有有剑”的至高境界……



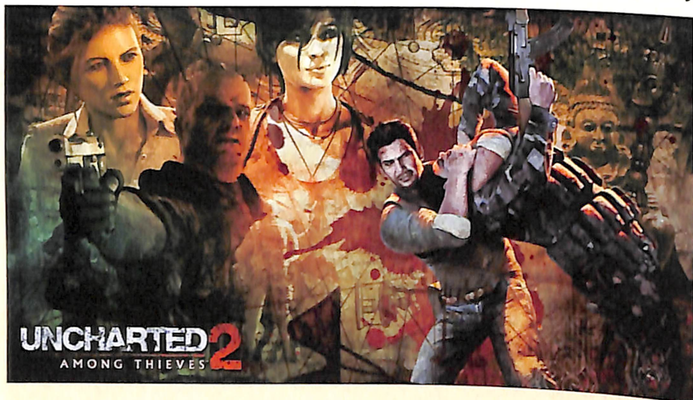


《谍影重重》以凌厉的气势和让人喘不过气来的节奏，颠覆了特工题材电影的模式。在电子游戏领域，伯恩的影响力随处可见，我们看到了《谍影重重》的强大影响力。低调的人设、高速流畅的动作系统、依靠人群进行掩护的潜入机制等等，均是游戏设计师对“伯恩流”的借鉴和发展。

夺宝奇兵
Raiders of the Lost Ark

上映时间	1981 年 6 月 12 日
类型	惊悚 / 动作 / 冒险
电玩影响体现	考古动作化，冒险娱乐化

就像琼斯博士的“考古学家”身分，只是让他所擅长的“专业挖宝三十年”业务更加炫酷、更有文化人的范儿，鹤嘴锄、放大镜这些考古工具，永远都是用来执行“打、砸、抢”真实使命的长枪短炮们的药引。从一开始就以电影《夺宝奇兵》系列”作为参照物的《未知海域》系列”，也是把冒险元素当成了动作射击本质的点缀物。在操纵德雷克进行各种惊险刺激的“高空作业”的过程中，看起来险象环生的悬崖峭壁、王宫古堡，只要按照设计师规划好的路线进行“波斯猴子”式的攀爬跳跃，就绝对可以保证主角的安全。不在“导航路径”上的平台即便再近，尝试一万次也跳不上去。而一根摇摇欲坠的枯树老枝，一条踩上去就会碎掉的梯子，无论它们看上去又多么遥远，只要制作组将它们设置在了既定路线上，玩家按下跳跃键就会让主角被它们“吸”过去。遇到暂时无法通过的障碍也不要慌张，看到场景中的拉手、转盘就上去推一下，很快就能看到芝麻开门、天堑变通途等等奇迹。





在最后一部《夺宝奇兵》——《水晶骷髅王国》的结尾，琼斯拒绝向年轻的后生交出自己的鞭子，但我们知道，就算福特爷爷还很能打，这种类型片也不大可能受到观众的待见。就像以《古墓丽影》为代表的冒险游戏就算在场景设计、谜题深度上有多么强大的设计，也无法避免在这个属于“枪、车、球”的时代中被边缘化的最终命运。琼斯博士身上的冒险精神，就让“船长”和重生后的劳拉来继承吧。

加勒比海盗
Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

上映时间	2003 年 7 月 9 日
类型	奇幻 / 动作 / 冒险
电玩影响体现	阿萨辛的“海贼化”

18 早期的加勒比地区，这也是海盗活动的黄金时期。这些挂着黑底白骷髅旗的亡命之徒对航行于新旧世界之间的商船进行掠夺，并且经常与英法两国的海军发生摩擦。巴哈马的新普罗维登斯是英国和北美殖民地海盗的巢穴。西班牙海盗在古巴、波多黎各和圣奥古斯丁活动。法国海盗的据点则在马提尼克岛。这个死亡三角在迪士尼的演绎之下，自然也是童话方式的，我们所看到的，只有向着梦想的海平线扬帆远航，追寻心中向往时的惬意与豪情。

电影的第一集，说白了就是一个小铁匠如何变成海盗的故事。现在，Ubisoft 也要以同样的手法讲述一个把“阿萨辛”转变为“海贼王”的故事。尽管游戏系统和关卡设计上略显平庸，但《刺客信条 3》的“基德船长”系列任务所使用的海战引擎还是给人眼前一亮的感觉，事实上，这只是已经秘密开发有三年之久的 ACBF 主打内容的一次小试牛刀。ACBF 中玩家将会扮演一个名为 Edward 的“海贼王”（名字居然和传说中的“黑胡子”一样！），他是在 AC3 序章剧情中登场的圣殿骑士 Haytham 的父亲（也是主角 Connor 的爷爷）。正如我们所知道的那样，Haytham 拥有“阿萨辛”的血统，他的老爹 Edward 自然也是一名如假包换的刺客（只不过将自己的优良基因都用到了“偏门”上去，Kenway 家族这祖孙三代人果然都是一个德行）。





制作组宣称 Edward 是个性情火爆、胆大包天，同时能力由于与生俱来的狂妄与傲慢成正比的私掠船指挥官，看上去像是一个威力加强版的杰克船长。他曾经是英国皇家海军的一员，因为严重违反军纪遭到了通缉。从一艘窃取的小艇，以及随时携带的一瓶朗姆酒和一把手枪开始，Edward 开始在加勒比海的惊涛骇浪之中追寻自己的自由之路。

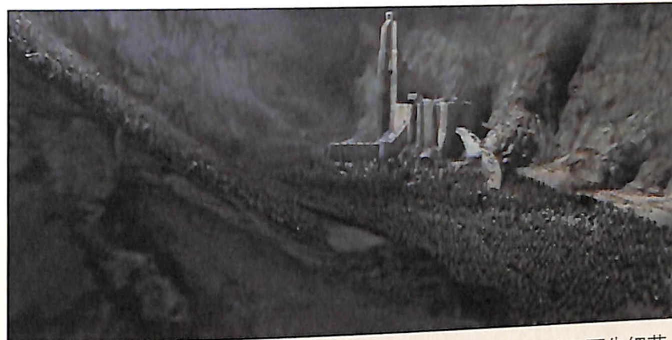
魔戒2：双塔奇谋
The Lord of the Ring

上映时间 2002年12月18日
类型 奇幻/动作/冒险
电玩影响体现 圣盔谷大战

观赏任何史诗电影，都必然会经历一个漫长的过程，《魔戒》自然也不例外。从白天到黑夜，从嘹亮到黑暗，从如梦如幻到血雨腥风，第二集《双塔奇谋》以用来压轴的战争大戏——圣盔谷战役，让所有的战争迷相信，自己的等待是值得的。



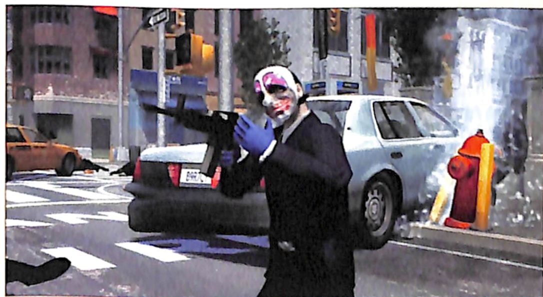
彼得·杰克逊将这场大战的难度从小说中的以弱敌强，提升到了“一骑当千”的规模，300名洛汗人守军在精灵射手的支援下，要对抗一万多强兽人如同潮水般的进攻，他们要在无尽的黑夜中坚守到黎明，等待甘道夫和伊欧墨的骑兵增援（小说中是由甘道夫连同鄂肯布兰德带领的步兵援军）。既有整个战局的大全景，同时又不失细节，电影工业为奇幻迷们编制的这个迷梦如天衣将人们紧紧包围，对此我们只能俯首臣拜，任何语言在此都显得多余。



盗火线
Heat

首映时间 1995年12月15日
类型 动作/冒险/犯罪
电玩影响体现 街头重火力警匪大战、“西装+墨镜+旅行挎包”的帅气抢劫行头

《盗火线》是一部关于男人的电影，文戏有德尼罗和帕西诺两大影帝在小餐馆面对面飙眼演时的火花四溅，武戏有那场被动作迷赞誉为“第三次世界大战”的警匪重火力街头对撸。作为一部犯罪电影，本片动作场面所占的比例很少，但仅有这场警校教科书级别的抢劫戏，就足以成为同类题材的电影和游戏，提供顶礼膜拜的偶像。



仅规划这场抢劫戏，导演迈克尔·曼就花了七个月时间——足够别人把一部电影拍完了。剧组的功课从洛杉矶街头警员的巡逻规律开始做起，让六名主要演员接受了三个月的战术训练，将近十万发子弹在射击场上糟践了个干干净净。虽然这场长度不到十分钟的枪战戏无论从射出去的子弹，还是死人数量都不及同时代的港产枪战片，但它可以让任何叶公好龙的枪战片看上去简直是过家家。在导演超凡的控场能力和镜头调度之下，警匪双方的每一次走位、每一个动作，甚至是每一次开火所包含的战术考量都清晰的呈现在观众的面前。德尼罗和方基默饰演的匪徒如何运用两支M733的强大火力，将第一批赶到现场，只装备9mm手枪的巡警打得动弹不得。帕西诺饰演的警察又是如何运用AR15，在同伴Mossberg 590霰弹枪和FNC突击步枪的帮助下慢慢扳回局势，过程靠的不是个人英雄主义和编导所设置的潜规则的庇佑，而是对火力与战术的运用，可谓是有理有据，令人信服。



疤面煞星
Scarface

上映时间 1983年12月1日
类型 动作/冒险/犯罪
电玩影响体现 偏执狂主角、罪恶都市

在常人眼中，偏执狂是一种精神障碍，严重的话就应该送进精神病院了，因为这些感到自命不凡、才华出众、行为无法预测的家伙对于“正常人”来说是一种威胁。而在尼采这个即便在今天也会被不少人当作是“疯子”的哲学家的思想中，偏执狂那无限膨胀的欲望和信念，才是自由意志的体现。正是这种疯劲，从古巴来的难民托尼可以去做别人想都不敢想的事情，让所有的欲望都得到满足。最终偏执又埋葬了托尼的一切，当一个人权利暴涨，内心空虚，目中无人，周围可信任的人不再值得信任，那他还能剩下些什么呢？他只能在等待生命的终结，和那些可怜虫惟一不同的地方，就在于还可以疯狂地对着即将把自己射成筛子眼的子弹高喊“我是杀不死的”。



阿尔·帕西诺的表演成就了疤面煞星，也造就了一大批同样走癫狂路线的黑帮大佬形象，港片迷相比对此是最熟悉不过的了。在犯罪题材游戏中，这样的狂人也不少，《杀手47》初代的南美毒枭Pablo Ochoa就是跟风者之一，他不仅和托尼一样喜怒无常，而且在吸毒之后还会瞬间拥有爆表的战斗力。



对《疤面煞星》致敬得最为虔诚的一部游戏，莫过于《横行霸道罪恶都市》，二者无论是主角的人设还是故事大纲都拥有高度的相似性。惟一不同的是在自宅中面对前来寻仇的帮派分子时，托尼在游戏中的化身——汤米最后活了下来。

飞车党

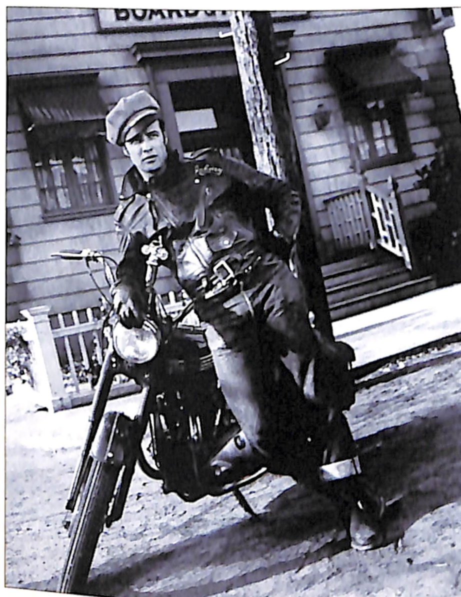
The Wild One

首映时间 1953 年 12 月 30 日
类型 动作 / 冒险
电玩影响体现 摩托公路片的鼻祖，现代题材沙箱动作游戏必不可少的致敬对象

二战胜利后的美国享受着空前的战争红利，失去了人生追求在消费主义、个人主义等社会思潮冲击下的“跨掉的一代”，只能沿着向地平线无限延伸的州际公路来挥霍着各自的青春，发泄着对社会秩序的不满，在颓废的人生，在西部的荒漠中聆听彼此躁动青春的回响。他们中间既有叛逆出走的孩子，也有因为无法回归社会而选择逃避的老兵。帅到人神共愤的马龙·白兰度，连同一身为他而生的行头，和他胯下的摩托，加之他冷峻的气质，成就了这个时代的图腾。



今年夏季，Deep Silver 将会带来一部以飞车党为主角的沙箱动作游戏《驶向地狱》(Ride to Hell)，游戏的主角 Ray 是一名越战老兵，战争的创伤让他内心苦闷，又无法融入主流社会，只能通过麻醉品和暴力来维系自身脆弱的存在感。Ray 的形象是 70 年代飞车党群体的代表，《横行霸道 罪恶都市》中的飞车党头目 Mitch Baker 同样是一名越战老兵。从一瓶烈酒，一辆摩托开始，Ray 组建了名为“恶魔之手”(Devil’ s Hand) 的帮派，他将在以内华达和加州为原型的开放世界中，带领自己的马仔们抢夺其他帮派的地盘。



听上去，RTHR 的玩法与《黑道圣徒》有些类似，但“飞车党”的主题，会带来截然不同的游戏体验。首先，飞车党不是从大衣中掏出“芝加哥打字机”狂扫一通的杀人狂，纵然是暴力活动，他们的配枪也只是一种纯粹意义上的装饰品。真正有信仰的飞车党，更注重依靠自己的体格和车技来获取胜利，只有这样才能获得其他车会的尊重。对应这个特点，游戏的动作系统几乎不会出现“突、突、突”的情况，取而代之的是肉搏战斗，武器也限制在摩托车的零件和修车工具，比如扳手、铁链、排气管——也许 08 年时的美式动作游戏操作起来的确是有些困难，但去年的《无间龙头》已经就这种融体术和器械于一体的战斗方式给出了完善的解决方案，制作组不知道能否从中获得启示。另一个重要的战斗系统是车战，在一条条向地平线延伸的州际公路上，玩家将率领“恶魔之手”的党徒们用速度、力量和勇气，将其他帮派的车手们撞死、撞伤、撞残废……

蝙蝠侠 黑暗骑士

The Dark Knight

上映时间 2008 年 7 月 18 日
类型 动作 / 冒险 / 犯罪
电玩影响体现 小丑 Style 的反派塑造

好莱坞公认的最敬业的男演员克里斯蒂安·贝尔只要在参演的片中有来自澳洲的演员，哪怕是山姆·沃星顿这种拿便秘表情当表演的愣头青，就必然被抢戏，不管贝尔饰演的是未来反抗军的领袖约翰·康纳，还是哥谭市黑夜的守护神蝙蝠侠。然而在《黑暗骑士》中的风头被来自澳洲的西斯·莱杰压过，这一点也不冤枉，因为他此次所面对的是电影史上最伟大的反派，没有之一！

小丑是邪恶的，但他的“坏事做绝”并没有明确的现实利益诉求；他不是异形、哥斯拉这样自从一出生开始就被编导贴上“恶”标签，惟一的工作就是被超级英雄轰杀的怪物，他的每一个行动，每一句歪理邪说，都是基于清晰的思维和让人无法反驳的逻辑。X 教授和万磁王站在观众面前，我们很容易分辨出谁是正义，谁是邪恶。而小丑和蝙蝠侠却绝不是这种非黑即白的二元对立关系，他在哥谭市的所有行动，都是在否定秩序，否定那些将每一个社会人洗脑的真理，用那张血盆大口所描述的黑暗预言，将听众引入不可知的深渊，施放每一个人内心深处被“秩序”和“理性”压制的癫狂与混乱，接受罪恶的诱惑。





“一块硬币的两面”的正反派角色关系设置，在《孤岛惊魂 3》中得到了完美运用。片中师承小丑的颠佬大反派 Vaas 让人毛骨悚然的地方，并不仅仅在于他的残忍，更重要的是其怪诞性格所带给人的‘魅力’”。似笑非笑的表情、发黄的眼珠、怪异的发型、血红的嘴唇和舌头、每一个微小的肢体动作，都会为‘每个毛孔都散发出的彻头彻尾的邪恶’带来完美的注脚。这是一个在不显山露水之间，随时都有可能让人感到威胁感的人形定时炸弹。为其配音和提供动作捕捉的加拿大黑人演员 Michael Mando 也在个人博客中这样描述这样一个富有挑战性的角色：“Vaas 身高 6 英尺，体重 300 磅，每一句台词都有斯多葛学派哲学家的风范，似乎对周围发生的一切都无动于衷，但又随时都想将周围的所有生命全部毁得干干净净。Vaas 并不希望杀死 Jason，他不择手段的想通过 Jason 来证明疯狂与正常之间并没有不可跨越的鸿沟。同时，Vaas 也是一个二维式的角色，在他癫狂外表下的是极端的痛苦。

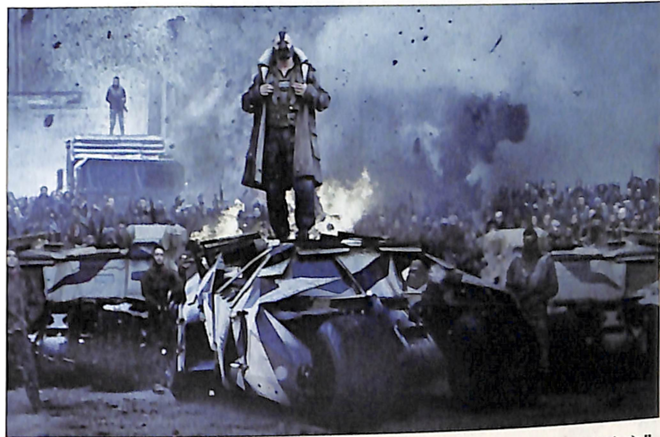
蝙蝠侠 黑暗骑士崛起
The Dark Knight Rises

上映时间 2012年7月20日
类型 动作/冒险/犯罪
电玩影响体现 "萌叔"

身为《蝙蝠侠：黑暗骑士》的编剧，David S.Goyer在《使命召唤：黑色行动2》中自然同步了许多TDK的特色，他给《COD》系列带来的最大改变，就是创作了一个在形象和性格的深度上超过以往任何作品的大反派——梅南德斯，他的魅力虽然无法与《黑暗骑士》中的小丑相媲美，但达到《黑暗骑士崛起》中Bane的高度应该是没有问题的——同样的料事如神，同样的具有对底层民众的煽动力，同样具有超凡的正面战斗能力，同样的可以为心目中的一个女神愿意做任何自己并不感兴趣的事情。

《BO2》从大导演克里斯托弗·诺兰身上借鉴的交叉剪辑和多角度、多维度叙事手法，为我们带来了一个邪恶与智慧并重，黑暗与残暴的化身——"萌叔"（Raul Menendez）。在以他与其同党为主角的"反面"任务中，我们所看到的，是一个在马拉爪大地震失去几乎全部家人，惟一相依为命的妹妹又被中情局的黑色行动组"间接"炸死的伤痛男人。对家人的爱与对凶手的恨燃起了他不灭的复仇烈焰，反抗超级大国对第三世界国家肆无忌惮的军事干预是其"革命"的法理依靠。他几十年来让美国政府毫无办法，可以轻而易举的挑起东西方两大军事集团的冲突，在中东和南美地区一呼百应，甚至是不少"非主流"心目中的偶像。从对立阵营的角度来看，梅南德斯真乃有情有义的乱世枭雄！





而从Mason家族两代人的视角来看，梅南德斯又是让人恨不能生吞活剥，同时又在骨子里面恐惧万分的强大敌手。当年在阿格拉丛林中的不期而遇，"小梅"在被老Mason从背后胁迫的情况下，并没有被万恶的QTE潜规则扑倒，相反他先一拳打爆无线电（也毁掉黑色行动三人组的求生希望），然后拔出匕首反击，最后居然不惜拉开手雷的保险，以"自爆"方式迫使Mason逃离现场，再率领大部队一路掩杀，可谓是步步惊心、招招见血。后来尼加拉瓜的抓捕行动中，萌叔在政府军围剿和CIA斩首的双重打击中依然能够以一手大砍刀，一手霰弹枪杀出重围，仿佛是当阳桥头张翼德灵魂附体，最后关头靠"诈尸"方式实现金蝉脱壳，"连跑起来都是那么帅"。在接下来数年的猫鼠游戏中，梅南德斯始终以猎物的身分将CIA的"猎人"们耍得团团转，最终将与自己有着血海深仇的CIA三人组彻底"搞死、搞伤、搞残废"，让活着的人永远"Suffer"，受困于亲人、挚友被虐杀的噩梦中不能自拔。即便是垂垂老矣的情况下被关在"观海号"（USS Obama）航空母舰审讯室的时候，萌叔依然也能够翻手为云，覆手为雨，让错综复杂的局势始终按照自己的意愿发展，将被捕变成自己庞大计划的一个部分，在敌人的心脏地带实施中心开花，把美军庞大的无人战争机器收编为自己恐怖军团的主力……萌叔的一生是传奇的一生，与本·拉登这样只知道钻地洞，尸体还要给人家大统领当超级助选员的"恐怖大亨"相比，他敢于，并且善于同山姆大叔作对，全凭一股狠劲，不习惯按常理出牌，同时料事如神，处处占尽先机。某一可选结局，萌叔越狱逃脱，在妹妹墓穴中自焚，为自己邪恶而又传奇的一生划上了句号，也给这样一个融黑暗与悲情于一体的角色进行了最佳的注解。

紧急44分钟
44 Minutes: The North Hollywood Shoot-Out

首映时间 2003年6月5日
类型 动作/冒险/犯罪
电玩影响体现 给FPS中那些如入无人之境的时刻提供一个理由。

《盗火线》的那场压轴戏是美国SWAT学校在战术课上必播的教学片段，甚至有教官用"如果你不能像方基默那样快速的换弹夹，那就早点滚蛋！"来吓唬表现不佳的学员。其实，何止是"白道"的罪恶克星们在从这部电影中取经，那些抢劫犯们也在以此片为师。1997年，2月28日，洛杉矶北好莱坞大道上发生了一起匪对射案件，很多人相信两名涉案匪徒就是从电影中习得了如何将一群拿着小手枪的警察打得抬不起头来的方法。由于疑犯在行动中被击毙，没有人知道他们是否看过这部电影，不过从他们在得手之后的反常表现中来看，这两个家伙似乎压根就没有想过在得手之后迅速跑路，而是想在脑袋开花之前进行一次威力加强化的《盗火线》Cosplay，而他们的确也做到了这一点：在银行报警五分钟不到的时间内，就有350名警察将现场团团包围，然而在这两名身穿重型防弹服，手持加装有大弹鼓AK-47步枪的悍匪面前，警察9mm手枪就好像是小男孩的玩具，只能躲在已经被射得千疮百孔的警车、电话亭之后祈祷不要被击中。事实上，即便是神勇的霹雳小组（SWAT）到来之后，情况也没有得到任何的改观。由于缺乏M4、XM733这样能够与真相抗衡的重火力，直到灵机一动的特勤从街旁的枪店中临时征用了几支AR-15步枪之后，情况才被扳了回来。





依据本事件改编的《紧急44分钟》采用了伪纪录片的拍摄手法，制作还是比较粗糙。不过如果单论对射的激烈程度，它的具有完爆《盗火线》的火力。

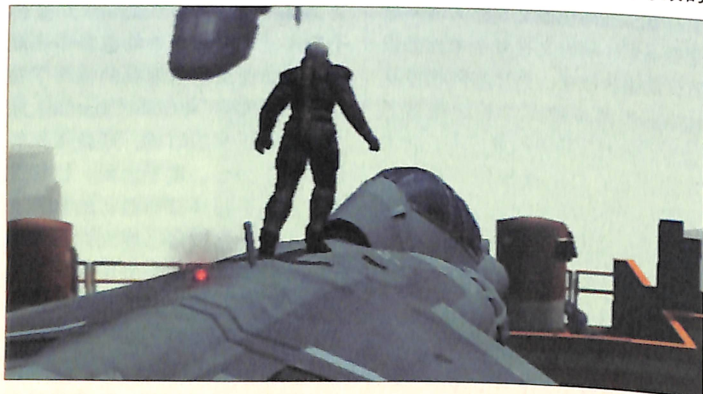
真实的谎言

True Lies

首映时间 1994 年 7 月 25 日
类型 动作 / 冒险 / 喜剧
电玩影响体现 解决了垂直起降战机如何在城市战场运用的难题

在上世纪 90 年代中期以分账式销售方式引入中国大陆这批好莱坞巨片中，《真实的谎言》对于国内观众而言是最具有启蒙意义的一部，我们第一次见识了什么叫做钢管舞，核弹头是怎样一个走私法，为了拍爆炸场面居然能够炸掉一座桥、以及世界上还有一种能够当直升机开的固定翼喷气式战机……

卡梅隆是一个崇尚技术的导演，但他并不是一个为了特效而特效的技术疯子。在 CGI 已经日益成熟的 1994 年，卡梅隆在《真实的谎言》更重视对技术的驾驭力，防止特技无节制的滥用所导致的





异化。当然，动作片不需要又什么深刻地内涵，它的第一要务就是让观众争相去影院掏钱。注重创造直接的视觉娱乐效果，间或用逼近真实的视觉效果来“创造感情效果”，至于视觉之外、情感之中的意义，那是无暇也无须顾及的，这种好莱坞商业巨片的“缺陷”，在本片中也不可避免。然而，本片却是众多动作大片中最纯粹的一部：它没有掺杂过多的意识形态和关于“价值观”的私活（毕竟 911 事件的发生还早），没有过分的卖弄技术与意识形态，甚至连大魄力场面的镜头感都相当稳定。它的目的很简单，就是成为一部单纯的娱乐电影。

喷气式战机攻击方式的特点，决定了它们在动作片和动作射击游戏中只能享受“真・酱油神”的待遇。即便是世界上第一种具有垂直起降和空中悬浮能力的战机——鹞式而言，它的上述绝活也只是为了让战机在没有起降设备的情况下升空作战，并不能拿去 Cosplay 武装直升机的近距离支援功能，除非飞行员是一个不要命的疯子。《真实的谎言》就是利用陆战队所装备的 AV-8B 机腹下方那两个可以 90 度旋转的发动机喷口，以及 GAU-12 机关炮和一发 AIM-9L 空空导弹，创造出了片尾那场令人叹为观止的压轴大戏，卡梅隆也间接的为后来的 FPS 设计师解决了如何将喷气战机运用于城市战场的难题。

第一滴血

Rambo: First Blood Part II

首映时间 1985 年 5 月 22 日
类型 动作 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现 给所有动作射击游戏的角色设定师们输出了价值观，在 FPS 中普及了一种名叫“炸药箭”的“大杀器”。

史爷爷一身壮硕肌肉包裹下的，是一颗属于文艺青年的心。《第一滴血》首部曲令人目不暇接的动作场面，并不是单纯的将暴力作为一种创造视觉愉悦的消耗品，它背后讲述的，是一个关于“个人战胜制度”的寓言。在史泰龙的剧本中，自己所饰演的越战老兵兰博最后死在了前来解救自己的上校的面前。可是，看到本片续集潜力的电影公司可不答应这么干，在制片人的压力之下，史泰龙不得不又补拍了一个和谐的结尾，杀死了那个名叫“兰博”的命运斗士和强权的抗争者，只留下了一个用光亮的肱二头肌、雕塑般的身躯和红色发带构成的硬汉符号。

既然社会意义被观众喜闻乐见的个人英雄主义全面取而代之了，史爷爷也犯不着纠结什么文艺不文艺了。与第一集不同的是，“兰博 2”大量运用低角度的机位来塑造战神的伟岸形象，以摧枯拉朽的气势来呈现着一场横扫一切的救世暴力。为了表现兰博大神“十步轰一群，千里不留人”的彪悍战力，除了怀抱 M60 一路突突突，编导还





往兰博手中强塞了一支同时胜任暗杀、进攻、爆破等战术功能的复合弓，它最终也在第三季中升级到了可以完秒“雌鹿”武直机的超级武器。

在射击游戏的世界中，无论面对的敌人是麻匪、丧尸、机器人，复合弓永远都是效率最高，用起来最显“狂、霸、酷、拽、叼”的神器。现在，轮到那些自不量力的外星侵略者来享受地球人的伟大发明了。尽管《孤岛危机 3》中 Ceph 侵略军的质量得到了很大提高，但主角先知手中的“掠食者”复合弓（The Predator），足以解决所有的新麻烦：四种箭头配合加力，足以保证对从小人兵到外星大块头的所有敌兵全部一击必杀。开弓放箭的整个过程也不会破坏隐身吗，极其逆天。

即便使用加装消音器的狙击枪，玩家也不可能无限制的保持隐身状态去狙击敌人。而复合弓这种威力巨大，上手容易，自带消音效果的强力武器，在使用过程中根本不用付出任何的成本（惟一繁琐点的就是在搞定收工之后要回收箭矢），发现了敌人，就可以无风险的挨个点名。于是游戏的过程就变成了先开面甲扫描，然后带着“掠食者”去实施“弯弓射大雕”……既然兰博手中的“复合弓”根本就没有什么平衡性可言，那么我们也没有必要去要求游戏的武器设计师考虑这一点了。

角斗士

Gladiator

上映时间	2000 年 5 月 5 日
类型	动作 / 冒险 / 历史
电玩影响体现	罗马之影

老皇帝卡莫斯（五贤帝的最后一位）准备在退位之后让罗马重回共和制，他将“有序推动政治体制改革”的重任，交给了最为信任的将军马西莫斯。得到消息的皇子康莫铎斯赶到大军的驻地，以弑父方式窃取了国家的统治权。马西莫斯起初并不同意接受卡莫斯的政治任务，即便在识破康莫铎斯的情况下也没有准备揭穿阴谋，他只是想在打完这最后一仗之后与妻儿团聚，在乡野了却此生。然而新皇帝却没有放过这位骁勇善战的将军，康莫铎斯试图通过家庭的毁灭来催垮马西莫斯的意志，用劳役、谋杀来消灭他的肉体。从此以后，将军变成了角斗士。在“不能决定命运，但有权绝对如何面对死亡”的残酷规则下，马西莫斯必须赢得整个罗马的观众的欢心，当他实现了这一点之后，力推共和制的参议员、惟利是图的奴隶贩子以及仇人康莫铎斯都惊奇的发现，决定整个帝国命运的，居然就是这片斗兽场。





Capcom 动作游戏《罗马之影》将本片的人物关系偷梁换柱到了凯撒遇刺事件上：随着凯撒的死亡讯息传出，身为顾问大臣的维普撒尼乌斯（Uesnius）却因为谋杀恺撒的罪嫌而遭到起诉。此时维普撒尼乌斯的儿子阿格里帕（Agrippa）为了洗刷父亲的冤情，而与好友奥古斯都（Augustus）（即后来的屋大维）以及女剑士克洛蒂亚（Claudia）等伙伴一起展开行动，解开隐藏在暗杀事件的真相与揭发背后的阴谋。

无耻混蛋

Inglourious Basterds

上映时间	2009 年 8 月 20 日
类型	剧情 / 喜剧 / 动作
电玩影响体现	将纳粹虐杀到底

二战期间，一群犹太血统的扬基大糙汉们被空投到纳粹后方，他们的任务可以让“加里森”们无地自容：用各种残暴的手段——包括用棒球棍将“杰瑞”们的天灵盖击飞、割掉他们的头皮，将纳粹大批量的扑杀，从而让“无耻混蛋”的威名在占领军中成为恐怖的象征。在这个纯粹意义上的“自杀式任务”中，“混蛋”们不仅活了下来，而且事业开展得有声有色，队员们也乐在其中。士兵被不断虐杀的消息传到了最高指挥部中，惹得大领导拍案而起，不过还没有等到“稀忑乐”下达必杀令，“混蛋”们便找上门来了。让每一个观众都意想不到的是，在一连串荒诞的经历之后，刺杀成功了。希特勒和他所有的党棍门被打死、烧死、炸死在一个巴黎的电影院里，于是二战 1944 年就提前结束了！





《战火兄弟连》（以下简称 BIA）诞生在一个二战题材大受欢迎的年代，我们知道，这个时代已经一去不复返了。今天的射击游戏要么玩伪非军事大片风格，要么就是走生猛暴爽路线，再搞 BIA 那种土鳖的“互动二战迷你剧”简直就是找死了。于是我们就在 E3 2011 大展上，看到了“战火兄弟连”的“F4”冲入正在举办啤酒节的德国酒馆，操着各种凶器拿纳粹爆浆儿的凶悍场面。Gearbox 这次忘记了斯大爷，改去致敬昆汀和他的《无耻混蛋》了！在这部看成是二战版《低俗小说》的电影中，昆汀用对电影艺术的百般虔诚，带来了一段百般戏虐的“二战历史”。

是的，这次没有情节，没有逻辑，只有长枪短炮、大刀利斧和狗纳粹们杀猪般的惨叫声。这种无厘头的作风，也被《战火兄弟连》照单全收。新作品《怒火四人组》和《求生 F4 更类似于《军团要塞》和《求生之路》的玩法——四名玩家连线合作，以丰富多彩的手段屠戮誓死捍卫“元首”的跳梁小丑。

搏击俱乐部

Fight Club

首映时间 1999年10月15日
类型 剧情/悬疑/惊悚
电玩影响体现 精神分裂角色设置的始作俑者

“二十世纪九十年代社会问题片的代表作之一；一则极具颠覆性质的社会生活寓言；一部真正意义上的世纪末的现代启示录；一幕以死亡为主题的黑色喜剧；一部具有社会警示作用的电影，兼具强烈的世纪末情绪和浓厚的无政府主义色彩”，这就是《搏击俱乐部》的影史地位。本片将困扰西方成年人的无政府主义、暴力倾向、破坏欲、自我毁灭等情绪，一股脑丢到了一个具有代表性的“都市白领”的身上，他的生活被现实摧毁之后，精神分裂出的Co-op 2P角色又让他在绝境中重生，找寻自我并探求生活的意义，直到最后摧毁现代文明，让一切归零。

邪恶与平庸蛰伏于同一个母体，在特定的时间互相对峙。本片





精神分裂式的镜头语言，被《使命召唤 黑暗行动》全盘吸收。不过有一点与电影不同的是，与Alex Mason并肩作战的“另一半”——Reznov的人格与其说是通过分裂产生的，不如说是雷叔植入的：“当Mason在污秽不堪的古拉格中苟延残喘的时候，雷叔用自己那光明正大，一往无前，直来直去，明火执仗的光辉形象，让梅森产生了惺惺相惜之情，大叔主动伸出的搅基……不对，应该是温暖的友谊之手，也让梅森在可怖的死亡空间中找到了安全感和归属感。在二战时期就擅长政治工作的雷叔当然不需要将梅森绑起来上电和灌药，只见他在凄美的琴声和篝火旁同梅森对坐长谈，追忆往昔，共同在悲痛的过去中展望未来……由此打开[illegible]控对象的心灵之门。

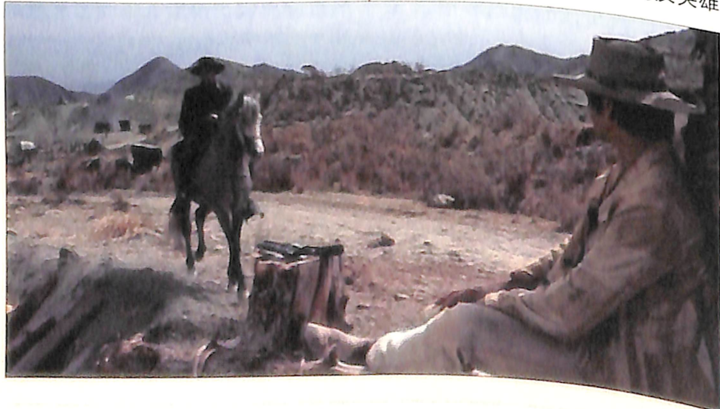
在强化梅森归属感方面，雷叔利用了苏联囚犯对这名美国人的不信任，将其定义为“和我们一样被背叛、被遗忘、被抛弃”的士兵，并且发出了“在古拉格，我们都是兄弟，我们就是军队的”的震天怒吼；在动机强化方面，雷叔所采用的方法同催眠植入是一致的，即利用人性中的弱点——人脑的决策欲，他并不是从苏联和美国的角度要求梅森去摧毁Nova 6毒气，而是如此引导：“纳粹德国、苏联和美国的旗帜也许不一样，但他们想要干的事情却是一样的，他们会利用你，就像当年在北极利用我们这些攻克柏林的英雄们去夺取毒气用于冷战一样的……你必须抉择，抉择自己应该为何而战！”通过自己对那段痛苦记忆，雷叔让同被德拉格维奇迫害的梅森感同身受，从而燃起了他熊熊燃烧的复仇之火，并且夹带了两件私货，同时也是他真正想植入的意念——“德拉格维奇、卡拉夫申科（Kravchenko）、史戴乐（Steiner）三个人必须死！”。就这样，雷叔成功的将自己的人格附加到了Mason的脑海之中。以至于如果不是通过游戏引入的第三方视角，我们根本就不知道，这一对好基友早就已经合二为一了。

西部往事

C'era una volta il West

首映时间 1968年12月21日
类型 剧情/历史/西部
电玩影响体现《荒野大救赎》的精神内核

冷战、越战、女权主义、黑人解放……上世纪60年代是美国社会思潮涌动最为激烈的时期。在这样一个动荡、喧嚣，孕育着无限可能的时代，模式僵化，题材老套的传统西部片已是无人待见了。在这样的背景下，意大利导演莱昂内携打造了一部反常规的新概念西部片。同样是神枪快马的对决，本片模糊了正义与邪恶之间的界限，将主角打造成一个酷意盎然的反英雄

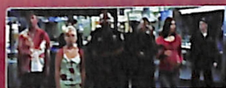




符号。

Rockstar的《荒野大救赎》是一部集西部片之大成的作品，我们很难用只言片语来说清它的致敬对象。但如果要探讨其精神内核，那么游戏的来源只有可能是一部影片，它就是《西部往事》。二者都是对西进运动的一次告别：上天入地无所不能的枪手在时代面前即便可以避免被蒸汽机车的车轮当场碾碎，即便能够大仇得报，却也只能独自离开这片自由的田地。因为属于牛仔时代已经结束了，西部已经交付给了来自东海岸的资本家，铁路和火车代替了骏马和手枪，法制代替了弱肉强食、以暴易暴的丛林法则，一个野蛮与浪漫并存的时代的大幕就这样被无情关闭。

惊悚类



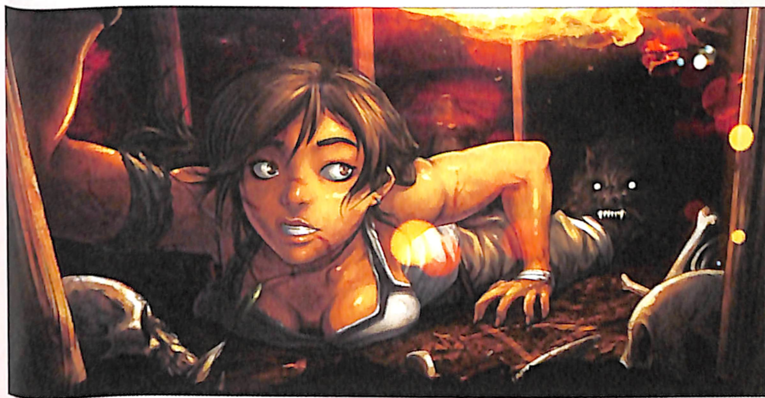


黑暗侵袭
The Descent

首映时间 2005 年 7 月 8 日
类型 恐怖 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现 让转型后的劳拉摆脱了“女版德雷克”的山寨形象

早在第一部宣传片公布的时候，很多“《古墓丽影》系列”的老玩家都捶胸顿足地喊道：“劳拉已死，有事烧纸”。然而在游戏正式发售之后，就连一直嘲笑新“古墓”是山寨货的“船长众”也不得不承认，重生后的 TR 具有自己独到的风格。水晶动力赋予这部同样走大片路线的作品的独特个性，其灵感来自于一部在惊悚片领域地位并不高的血浆电影——《黑暗侵袭》。

“船长”系列的风格，可以用“诙谐”、“流畅”、“惊奇”三个关键字予以概括，它的冒险过总是一路的说说笑笑，有惊无险。如果说 UC 的参照物是《夺宝奇兵》，那么 TR 的整体风格更类似于《黑暗侵袭》这种将美貌少女丢入恐惧泥潭中的血腥生存旅程。封闭空间内突然出现的大量蛇鼠、虫豸生物，在《夺宝奇兵》和 UC 中仅仅是创造奇异，怪诞的空间环境和造型因素





来维持紧张感的手段，它们不会刻意去渲染死亡元素来加剧观众的恐慌情绪。TR 中“太阳女王”(卑弥呼) 墓穴中的尸山血海，这种让人无法直视的修罗场断然不可能在“琼斯流”冒险题材作品中出现。

阴暗潮湿、怪物丛生、血浆四溅、黑暗袭来的压抑环境，是 TR 在观感上同 UC 的最大区别。但这种极端环境并非是表现《黑暗侵袭》中人性在强烈生存欲望之下的泯灭，恰恰相反，这是诠释劳拉从一个懵懵懂懂的少女成长为女冒险家的最佳试炼场。如果说之前的“古墓”系列所讲述的是一个叫做劳拉·克劳馥特的女超人的冒险史，那么 TR 所要表现的是一个叫做劳拉的女孩的荒岛余生——“前传”讲述的就是“劳拉”之所以成为劳拉的原因。令人印象深刻的不是她过往的各种自由体操、双枪速射、潇洒的摩托车技以及一言以蔽之的“全知全能”，而是她在幽闭的洞穴、骇人的屠场、神秘的宫殿中摸爬滚打，锻炼各种技能，最终战胜克服恐惧的过程。虽然 TR 中的劳拉依然无法摆脱“打不死的女小强”这种属于超级英雄的本质属性，但“魔鬼岛”带给劳拉的这次蜕变从玩家的情感体验角度来说是真实的。因为“老劳拉”在故事里没有受制，没有承担，更没有付出代价，她就是去做她该做的事情而已，与我们并没有情感上的交织。

活死人之夜
Night of the living dead

首映时间 1968 年 10 月 1 日
类型 恐怖 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现 一切“战丧尸”游戏的鼻祖

乔治·罗梅罗于 1968 年拍摄的《活死人之夜》之所以是一部在恐怖题材影片中拥有里程碑意义的作品，是因为他将“丧尸”这一经常被当成食尸鬼、巫术受害者、吸血鬼叮咬之后的副产品的古老恐怖形象进行了“重启”，并且赋予了其特定的社会意义。

因为病毒泄露导致活人将死、





死人复生的末日危机；丧尸四处觅食，只吃活人，不相互伤害；被撕咬后的人类就算能够幸免，很快也会丧尸化，他们将会因为强加在自己身上的“定时炸弹”属性而遭到同伴的驱逐、伤害，乃至杀戮；消灭丧尸最有效的方法，就是爆头和近身斩杀，而这个过程往往又是最容易被群尸围攻的……这些细节设定，也被日后的电影和游戏全盘采用。

很多观众都是以“倒叙”方式，从《生化危机》开始，沿着上世纪 90 年代的几部重拍版一路追溯到这部始祖丧尸电影的。和今天不是用塞爆屏幕的丧尸让主角大玩“无双”，就是大打人性、文艺牌的最新潮流不同的是，《活死人之夜》初版黑白胶片所营造出的高对比度极具写实意味。低调打光、大面积不规则阴影和倾斜的镜头将不安气氛贯穿首尾。

闪灵
The Shining

上映时间	1980 年 5 月 23 日
类型	恐怖 / 悬疑 / 惊悚
电玩影响体现	"阿兰醒醒"

"恶梦并不受逻辑的控制，而且恶梦能够解释，反而失去原有的趣味，因为恶梦和恐惧的艺术是相互对立的。在恐怖小说里，被害者总会不断询问为什么，但却得不到任何答案，其实也不应有答案，毕竟能够烙印在我们脑海中，永远挥之不去的，就是无解的迷团。"

上述史蒂芬·金对自己创作特点的总结，正是《心灵杀手》的开场白，游戏编剧山姆·雷克对这位大师的敬意溢于言表。整个游戏的布局，与史蒂芬·金著名作品《尸骨袋》有许多的相似的元素：作家、偏远小镇、黑暗神秘的湖、湖边别墅、黑衣女人、久远的恩怨。黑暗魅影控制吊灯、桌椅等没有生命的物体攻击艾伦的设定，明显借鉴自《闪灵》(小说)，书中许多稀松平常的物品，在斯蒂芬·金的笔下被赋予恶魔般的灵性，酝酿爆炸的锅炉压力计、蠢蠢欲动的消防管、肆意张扬的黄蜂窝、诡秘狰狞的树篱动物……它们是恐惧的孕育者，但它并不是恐怖感的全部。





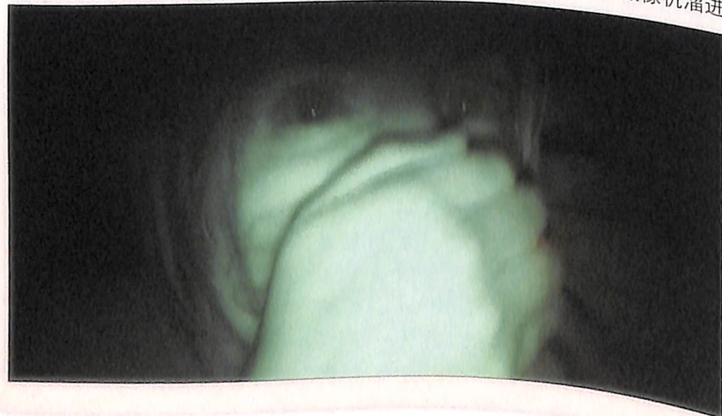
AW 中的《闪灵》元素，确切的说，是斯坦利·库布里克执导的电影版的元素，不仅仅是开场对主角所乘坐旅行车的高空俯拍，砍穿门板的斧头旁主角那张惊恐万分的脸，更重要的是采用了电影那种"将宝全部压在惊悚气氛上"的作风。由于时间限制和表现手法上的制约，电影的这种改编手法(这也是史蒂芬·金不认可本片的原因)无疑是合理的，但作为一部总流程在十小时左右的冒险游戏来说，AW 的这种处理方式显然是值得商榷的，我们甚至可以怀疑，山姆·雷克对史蒂芬·金可能只是一种叶公好龙的情感，因为他丝毫没有在剧本上体现出后者的内涵，致敬只停留在外在层面。

死亡录像
Rec

上映时间	2007 年 11 月 23 日
类型	恐怖 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现	善用"主视角"

虽然我们都知道真正的恐怖不在于对死亡场面的露骨表现，而是给人以身临其境的感觉，但做到这一点也谈何容易？尤其是在层出不穷的惊悚题材影视作品的狂轰滥炸下，观众早就具备了"反恐"的特技。就像去年的"恐笑片"——《林中小屋》所恶搞的那样，恐怖片不过是在流水线上被断肢、人骨头、肉块、血浆、怪物装配出来卖钱的产品而已。而对于那些连血浆都不能管饱管够的小成本电影来说，就必须另辟蹊径。1999 年的《女巫布莱尔》的伪纪录片手法让人眼前一亮，但在使用粗粝影像来调动观众想象力的同时，并没有解决如何把这种家庭录影风格变得扣人心弦这个至关重要的问题，很快也在续作的重复自我中"泯然众人矣"。

07 年，西班牙导演巴拉格鲁在《死亡录像》中创造性的使用新闻直播方式，将观众引入了一宗发生在封闭公寓中的"突发事件"之中。在本片的大结局中，进入公寓阁楼伸手不见五指环境下的女记者(也是惟一的幸存者)为了看清周遭情况，打开了摄影机的夜视功能，长达 7 分钟的空镜头中，在全黑的幽闭空间所使用的红外拍摄的呈现下，只有绿、白两色的画面营造出了真实与怪诞于一体的效果。这种特殊的表现手法，被今年在 PEX East 2013 展会上一部炙手可热的小成本冒险游戏——《鬼屋狂奔》(Outlast)全盘借鉴。游戏中玩家将要扮演一名世界上最勇敢，同时也是最愚蠢的调查记者 Miles Upshur，他带着自己的摄像机溜进了一家废弃疯人院之中，试图揭开这里为什么会被政府封锁长达半个多世纪的原因。没有冲锋枪、手枪，甚至一根烧火棍都没带，更让人无法想象的是，制作组居然连摸黑行动必备的手电筒都没有给他准备一把。





呈现这次"飞跃疯人院"冒险的，就是主角手中的 DV 镜头。逃命就是《鬼屋狂奔》的主题，主角 Miles 自始至终都不会获得任何一件用以自卫的武器，他手中惟一的装备，就是这台摄像——千万不要将它当成是《零》系列可以收复幽魂的那台照相机，它在游戏中充当着你的眼睛，关上它之后玩家就将寸步难行。这座疯人院的大多数场景都笼罩在了漆黑一片之中，因此只有打开摄像机的夜视效果，你才能看清周围的环境，知道怪物们在哪里，以及自己究竟应该往哪个方向逃。

摄像机就是游戏中最虐心的一个(也是惟一的一个)道具：不用它连路都没法走，而开启它之后又会引起隐藏在黑暗中的怪物们的注意力。更重要的是，"拍摄"所需要的电池必须去病区中去寻找，否则电力耗光之后玩家实质上就已经是 Game Over 了。

并不是每一只怪物都有"生化 3"中的"追爷"那种疯狗精神，相当一部分的敌人是可以通过潜入方式回避掉的，但在游戏"死亡录像"的主题下，实施起来并不是想象中那么容易：玩家需要打开 DV 观察好敌人的位置和环境，然后迅速行动，找地方躲藏起来，关上设备，祈祷刚才的行动没有引起它们的注意。通过脚步的声音来判断怪物与自己的距离，靠 DV 的夜视和补光灯来寻找下一个隐蔽位置。然后在几乎全黑的画面中更换自己的位置。在这个过程中只有主角急促的心跳声和怪物们由远及近的脚步声，谁也不能保证在下一次"开机"的时候，一张恐怖的鬼脸就出现在画面的中央——就像《死亡录像》的最后一幕那样。

丧尸黎明（04年重拍版）
Dawn of Dead

首映时间 2004年3月19日
类型 恐怖/冒险/惊悚
电玩影响体现 丧尸行动大提速、购物广场的丧尸舞台化

作为罗梅罗同名电影的重拍版，04年版《丧尸黎明》的意义，就在于给第一代丧尸进行了全面地"威力加强"：以前的丧尸除了会吃人以外，它们行动力和智力总是低得让人"捉急"。而《丧尸黎明》带来的Zombie 2.0系列无论是攻击力还是速度都有质的飞跃，完全就是博尔特和泰森的结合体。不仅很能打、很耐打，而且还有团队配合的意识，即便和他们一对一的较量，如果手中没有重武器，根本就只有被推倒然后拽肠子的命。

原版中的几位主人公在逃命前都做作了功课，他们物资充沛，连黄启发总督察"你怎么不要架直升机"的疑问都解决了。再加上据点是个吃喝不愁，武器全部在货架上摆得整整齐齐的大型购物广场，如果不是几位主角的反智表现和对《地球人找死指南》的忠实实践，根本就不可能挂得掉！而在重拍版中，主人公都是在慌不择路的逃命中汇聚到这家被丧尸围了个水泄不通的购物广场，再加上量质齐优的丧尸大军，从第一分钟开始，绝望感就始终将观众包围。



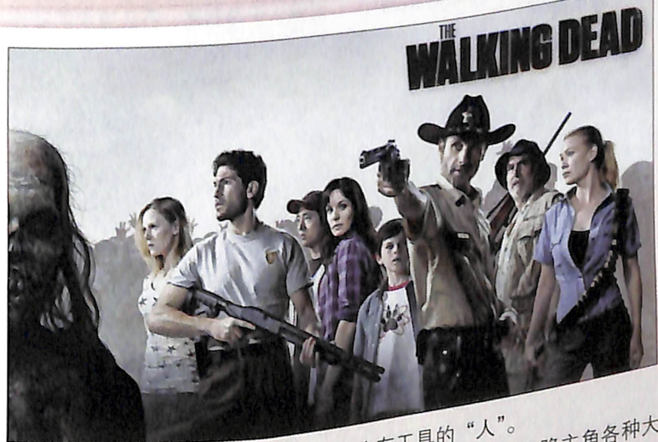
"因为你们搞滥交，你们堕胎，你们搞基，所以地狱客满了，所以上帝这样惩罚你们"，片中这句对丧尸末世的解释，比"安布雷拉"系列制造出来的病毒要更有说服力，更加让人不寒而栗。本片也可以算作是"渣导"（扎克·施耐德）职业生涯中的最佳影片，与他的那部代表作——"斯巴达300兄贵野外露出"不同的是，本片不仅仅只有视觉效果，过程也不只是一根筋的胡砍乱杀。该虐心的时候，足以虐得观众无法直视，该温情的时候，又让人被精心打造的一些小细节感动得稀里哗啦。对购物广场中这群人生存状态描写的细腻程度堪比电视剧，每个人存在的意义都不只是靠飙血和惨叫来娱乐观众，对人性的表现又丝毫没有矫情的感觉，做到了恐怖血腥和人性情感有的完美组合。

《生存之路》（Left 4 Dead）的制作组丝毫不否认游戏中的几张地图，其灵感就来自于本片的场景设置（最为典型的是码头这张图）。其实要说抄得猛，L4D根本就排不上号，还有一部以"购物广场杀丧尸"为主题的游戏，居然还在包装盒上赫然写着"本游戏与《丧尸黎明》没有任何关系"，这也太那个此地无银三百两了吧！

行尸走肉
The Walking Dead

首播时间 2010年10月31日
类型 恐怖/冒险/惊悚
电玩影响体现 无文艺，不丧尸

"The Walking Dead" 是Image Comics于03年推出的一部重口味丧尸漫画，每个月发行一期。这种相对宽裕的制作周期，使得创作者无需用不断升级的暴力、血腥场面来满足"丧尸控"们的胃口，而是可以将相当大的篇幅用来表现幸存者们在末世绝境中的心理。AMC台在保留了漫画的重口味之后，又赋予了其文艺化的气质。丧尸在这部剧中不再是用于刷经验的怪物，它们仅仅只是一个背景。丧尸真正的可怖之处，在于它所代表的人性的群体沦丧。从外部环境来说，丧尸横行的世界，是一个丧失秩序，不再有道德底线的空壳。虽然充斥着个世界的依然是大量双足行走的"生物"——绝大多数是行尸走肉，还有一小部分是试图活下去的幸存者，但它们之间的界限却相当模糊：他们（或者说它们）都在为了生存下去而四处寻觅，不停杀戮。当幸存者意识到这是一个迟早都会死的世界的时候，强烈的生存欲望会让自己的行为完全被动物欲所左右。丧尸所导致的末世之所以让人绝望，是因为周围的一切都退回到了蛮荒时代，此时最可怕的不是野兽，而是曾经文明的那些"人"，为了活下去，他们会做出各种龌龊、残忍和变态的行为，道德、希望、感情、人性这些构成灵魂的东西，在丧尸丛林中会变得一文不值。所有真正让人恐惧的事情不是丧尸，而是保持着智慧、拥有各种生存工具的"人"。



将注意力从被各路主角各种大卸八块的丧尸，转移，或者说回归到末日浩劫中的幸存者身上，这就是《行尸走肉》给丧尸题材流行文化产品提出的全新要求。去年在各大电玩媒体的年度最佳评选中获得大满贯的TWD游戏版，以及万众瞩目的冒险神作《最后生还者》（The Last of Us），均是对TWD所开创的"文艺丧尸"范的互动化实践。就连《死亡岛》这样没啥内涵可以挖掘的A-RPG，也知道找高人制作一部文艺范十足的CG预告片来招揽顾客。说TWD将决定未来十年类丧尸题材游戏的发展方向，这是一点儿也不为过的。



我是传奇

I Am Legend

首映时间 2007 年 12 月 14 日
类型 恐怖 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现 “都市丛林”概念的首次全方位演绎

在人类灭绝后的世界，昔日繁华的纽约只剩下了一名幸存者，他每天的生活就是清晨去码头用无线电来发出广播，然后去食品店翻找从尚未过期的罐头，与一旁的人体模特聊天。看起来，他已经完全适应了在“人类消失后的世界”生活，从他洒脱的动作和放松的表情上，观众甚至能读到乐在其中的意味。然而当夕阳照在主角身上的时候，他的脸上开始出现了恐惧。他慌不择路地一路驱车回家，封闭铁制的梦床，钻进浴缸之中，抱着自己的宠物努力让自己快速进入梦乡——这才是惟一逃脱“夜魔”怪物嘶吼的方法。





《我是传奇》真正吸引人的地方，除了那些在黑暗中肆虐的变种人，除了主角历经磨难之后所选择的自我牺牲，还有这座被植物覆盖的钢筋混凝土丛林中最彻底的孤独。Urban Jungle 在末世题材的科幻片领域并不算是一个新鲜的概念，早在《十二猴子》中就已有出现，但还没有一部电影能够像《我是传奇》那样，对“都市丛林”的形态进行全方位的表现。

德州电锯杀人狂

The Texas Chain Saw Massacre

首映时间 1974 年 10 月 1 日
类型 恐怖 / 冒险 / 惊悚
电玩影响体现 “电锯老祖”的首次示范课

看过 04 年的重拍版和后来的前传，在回过头来看这部拍摄于 1974 年的鼻祖，可以说它无论是内容还是特效上都没有什么看点，惟一能给人留下点印象的大概就是女主角从头到尾那杀猪般的尖叫了。本片在恐怖片历史上的意义，就在于第一次把反派和主角的关系从加害者与受害者，变成了占据食物链顶端的高等动物对“食材”们没有任何感情色彩的屠宰——好比是将观众置于了刀叉之下鸡腿、牛排的地位。



试看电锯杀人狂第一次杀人的时候，干净利落，行云流水的动作对于他而言根本就不是去实施谋杀，而就是一个经验丰富的屠夫在宰杀牲口——一锤子下去之后发现猎物还在动，毫不犹豫地就是第二下、第三下，然后操起电锯大卸八块之后往肉钩子上一挂……这哪里是杀人，这根本就是肉联厂里面最常见的工作了！



1974 年原版的《德州电锯杀人狂》让所有观众都大惊失色、不寒而栗，影片故事的创作灵感源于一系列真实事件，该片进而潜移默化的影响了不计其数的电影。尽管拍摄成本只有不到 15 万美元，但其全球盈利已经超过了 1 亿，并被世界各地的影迷奉为经典。无数的观众在回到现实生活之后，一听到电锯的轰鸣就会不寒而栗——这一规律对于《生化危机 4》的玩家们同样奏效。

异世浮生

Jacob's Ladder

首映时间 1990 年 11 月 2 日
类型 恐怖 / 悬疑 / 惊悚
电玩影响体现 “《寂静岭》系列”的素材库

对于非资深文青来说，《异世浮生》是一部很难看懂的电影，它披着“越战”的外衣，主人公的 PTSD（创伤后综合症）表现，似乎说明这是一部反战电影。往下看上去，既有嗑药迷幻，又有隐晦难懂的宗教元素。主人公周围场景的不断切换，平静生活和黑暗梦魇的交替出现，又让人怀疑主角是一个脑子里面有些贵恙的家伙。即便看得一头雾水，可影片中的许多场景还是让人有似曾相识之感。是的，地铁里面扭曲的脸孔，卡车上突然出现的狰狞怪物，医院电梯门口空转的轮椅，一地血污肢体脏器满地的幽秘空间……





这些对于每一个有过噩梦经历的人们来说都不陌生。对于“《寂静岭》系列”的玩家而言，本片更是充满了“既视感”。

所谓 Jacob's Ladder，是指《圣经》中德创世纪二八章 11-19 节中，雅各布做梦见到从天堂来的天梯。后人便把这梦想中的梯子，称之为雅各布天梯。简而言之，它就是出于濒死状态下的人在幻境中看到的通向天堂的阶梯，它也是主角在步入死亡过程中所看到的包含着变异记忆的幻觉。在看懂这一真相之后，我们会发现这并不是一部故弄玄虚的恐怖片，看似虚无缥缈、毫无逻辑的画面，所展示的是战争从现实和心理层面给士兵所带来的伤害。

电锯惊魂

SAW

首映时间	2004 年 1 月 19 日
类型	恐怖 / 悬疑 / 惊悚
电玩影响体现	三上真司“电锯控”恶趣味的又一铁证

2004 年，华裔导演詹姆斯·温用十八个工作日和不到一百万美元的成本，带来了一部叫好又叫座的恐怖力作。片中杀人狂和求生者之间不再是简单的“杀”与“逃”的关系：这个变态的凶手对绑架来的这些猎物没有任何的经济利益要求，他甚至不想主动参与虐杀的实施过程。他的犯罪动机单纯得让人乍舌：这些猎物之所以会被绑票，是因为他们从未珍惜过生命的价值，为了斧正他们的三观，就必须在杀人狂精心设计的迷宫中，以相互残杀的方式来体验生命的价值。从叙事特点来看，《电锯惊魂》避免了以往恐怖片将观众和剧中人完全割裂的弊病，完全从受害者的角度来叙述这场死亡游戏，在整个过程中，观众和受害者一样都对幕后主脑的企图一无所知。

《加州电锯杀人狂》给予了三上真司关于《生化 4》的灵感，他的最新作品——《邪恶深处》（Evil Within），将会是对《电锯惊魂》的互动化演绎。不仅仅是单纯的致敬，这个偏执狂认为《SAW》中就包含着复兴恐怖题材游戏之道。“很显然，我是一个恐怖迷，然而即便是生存恐怖（Survival Horror），在如今的所谓冒险游戏中也已经消失得无影无踪，所以我决定把它带回来”，在新成立的 Tango Gameworks 工作室的会议间里，三上真司面对前来采访的媒体记者们这样说道。在 AVG 游戏已经名存实亡，就连《死亡空间》这样重口味的硬派动作冒险游戏也变成了无脑虐怪之后，三上的这番话语颇能打动玩家，而他也的确能在游戏中做到这一点。



游戏的主角是一个名叫 Sebastian 的侦探，他与自己的搭档 Joseph 前往旧城区的疯人院中调查一宗凶杀案，随行的还有一个被这两个大叔称为“小孩”（kid）的青年女探员。在犯罪电影中，负责揭开谜底的侦探，总是在警察拉好封锁线，刑侦技术人员忙得差不多的时候才慢吞吞的从车里钻出来。调查这宗凶案的三人组也不例外，然而当他们到达现场的时候，却发现没有任何迎接他们的同事，只有几辆还在闪烁着警灯空空如也的警车和满地的血迹……EW 的杂兵很容易让人产生 RE4 中狂暴村民（Los Ganados）的既视感，但玩家不能简单地用子弹将它们打出硬直，在接近之后用漂亮的回旋踢将其踢爆。事实上，Sebastian 只能支配极少的弹药，道具栏中也不会出现“惩罚者”、“折翅蝴蝶”、“芝加哥打字机”这般威猛的武器，更多是利用环境和特殊道具来打消耗战。相信让人头皮发麻的恐惧，就是在这种长时间的对峙中慢慢地将玩家吞噬。

苜蓿地

Cloverfield

首播时间	2008 年 1 月 18 日
类型	恐怖 / 悬疑 / 惊悚
电玩影响体现	第一人称纽约毁灭大观

自从《女巫布莱尔》开始，DV 视角俨然就成为了小成本恐怖题材电影的万金油。即便是喜欢这种满屏噪点、晃来晃去的画面的观众，恐怕也无法回答这样一个问题：为什么在怪物横行、生死一线的灾难现场，这帮家伙不是将笨重的摄像机弃置一旁抓紧逃命，而是拿着镜头拍来拍去？

移动互联网的蓬勃发展，解答了上述这些就连编导者当年也回答不了的问题。感谢 X 豆、X 酷、X 间房，感谢一个永远都显示为“该页无法显示”的线上视频网站，感谢夜光拍摄无敌且具备“怎么动都可以的”特性的的“撸妹儿 920”，技术进步让一切都合理化了：当你坐在咖啡店里面装 B，忽然窗外一





声巨响，接下来你的行为，一定是受下列“普世价值”所驱动：把这个场面拍下来传到 XX 网上，马上就能红到掉渣呀！

《苜蓿地》讲述的，就是一个“当 DV 遭遇哥斯拉”式的故事。当一群二十多岁的年轻人在开派对时，一只怪兽袭击了曼哈顿。他们其中的一个叫 Rob 的家伙收到他之前女朋友 Beth 的电话，后者被困于一幢摩天大楼中。他发誓要去救她。与此同时，他还叫上了几个朋友，其中的一个就用摄象机拍下了整个过程。想看曼哈顿被顶天立地的打怪物完爆，《哥斯拉》无论是娱乐性还是场面都远在《苜蓿地》之上，它的精华就在于“换个角度讲故事”的能力。DV 流所呈现的主视角画面，并不能打通观众与摄像机之间的界限，想让观众不再是看客，就必须让二者之间有情绪上的互动。本片主角从惊愕的颤栗，到恐怖的嘶喊，最后到绝望的悲嚎，通过“形散神不散”的镜头语言，始终将观众的情绪牢牢抓住控制。即便被晃得晕头转向，观众也不会给从剧中人所处末日世界的抽身寻找一个借口。

文 白野威 编 八重樱 美编 anubis

去死吧情侣们！

点评ACG中那些无果而终的恋人

爱情，从来是亘古不变的文学和艺术话题，作为人类情感生活中不可或缺的最重要组成部分，无数人称颂过它的美好，也有无数人描绘过它的来之不易。曾经有人说过，艺术的极致就是将最美丽的东西在你的面前活生生的撕毁。"有情人终成眷属"这一看似百般美好的词语在一些人看来却略显刺眼，原因无它，因为我们都是忠实的死死团员！我们深深懂得艺术的真谛是摧毁美好而非创造美好，理想很漂亮，现实很骨感，能流芳百世的爱情故事都应该是不圆满的！君不见《西厢记》中你侬我侬的腻歪，依旧敌不过梁山伯祝英台的光芒；舞台上最广为流传喜闻乐见的，还是已经被诉说了数百年的《歌剧魅影》和《罗密欧与朱丽叶》。种种事实表明，全世界人们都喜欢看没有好结果的情侣，我们骨子里都有一颗死死团的心，任你再爱得死去活来，最后没分手的情侣就是一对不合格的情侣。

作为第九艺术的动漫领域，本应贯彻这样的风气，将弄死情侣的优良艺术传统发扬光大，以壮我大死死团之威风。加之死死团成员的怨念加成，ACG中好心没好报的情侣更是比比皆是，赚足粉丝钞票的同时还带走了一票又一票的热泪。凄美的爱情故事不仅带来更高的艺术成就，比之终成眷属也更能获得我们死死团员的一致好评，从这个角度说，我们才是孜孜不倦的艺术追求者！你还在为独身而感到可耻么？看看接下来将要出现的那些凄美的不圆满爱情，你就知道其实只有右手才是永远不会离开我们的忠实伴侣。（爱德华：T_T）不要为独身感到难受，其实我们才是最接近艺术巅峰的少数人，于是我们可以昂首挺胸，举起双手振臂高呼：

死死团万岁！
情侣都去死吧！
蠢货！我们追求的才是真正的艺术！

新世纪福音战士

其实仔细研究你就会发现，《新世纪福音战士》真乃集死死团怨念之大成者也。庵野痞子不知道是不是当时恰逢情感打击，对情侣一事深恶痛绝，才出台了这么一部从头到尾都弥漫着对情侣恶意的味道的片子。虽说艺术是将美好的东西在人们眼前捏碎，但是你好好的捏碎爱情营造凄美还不满足，还非得让角色亲手捏碎自己的爱人，难怪要被我们奉为经典。纵观全片，男主真嗣如开后宫般的先后卷入了三四五角感情，身边的妹子如换衣服般的来回更替，还性格各异各具光芒，怎能不让人嫉妒得咬牙切齿。于是监督很贴心的为我们将她们一个个弄死弄残，让男主角孤独终老，才是我们喜闻乐见的剧情走向。

实际上，《新世纪福音战士》中的情侣关系之混乱即使在动漫史上也并不常见，律子阿姨之于碇元渡司令、碇元渡司令之于碇唯、冬月副司令之于碇唯、响哮三人众之于律子、加持之于美里、美里之于其父亲，当中一些关系与其说是凄美甚至不如说是扭曲，可见庵野痞子当时对情侣到底憎恨到何种地步。全片洋洋洒洒26集，没



有一对有情人可以获得善终，实际上换个角度来理解，那神神叨叨如江湖郎中般的所谓“人类补完计划”，归根结底也不过是一群中二老男人在努力追求全人类达到“我爱你你就得爱我”的终极目标罢了。而即使是这种美好的愿景，监督最终也还是借男主角之手将它亲自毁灭，人类死剩了俩人。这虽然看似要重现亚当夏娃的美好，实际上却是依旧无法心灵相通。我们更愿意相信其中一位注定孤独终老，进入撸一辈子的节奏。

而这些众多扭曲的关系上，最为人咬牙切齿和津津乐道的莫过于男主角缩男碇真嗣和他快乐的后宫们了。体贴的父亲为他安排了各种个性的伴侣，从知性御姐到内向少女，从火爆女王到优雅小受，同时满足你恋姐、恋母、恋M、恋S、恋同等等奇怪癖好，有父及此本应夫复何求。而真嗣之所以在“我最讨厌的动漫男主”里面总能占据一席之地，与他的不争气自然是大有关系的。

真嗣对绫波的爱慕除了懵懂少年与异性的初次接触萌生的好感以外，很多人都愿意理解为那是深入基因的孩子对母亲的羁绊情结。实际上，





从古希腊神话开始，恋母的人从来就不会获得什么好下场，可见庵野痞子从一开始就在这段感情上安排了极其险恶的用心，它注定无法结果。虽然在最新的剧场版系列中，绫波与真嗣的互动被加强了不少，《破》的结尾处自闭少年更是平地一声怒吼挽救女神于水火之中，仿佛能让人看到不少新的曙光，但是《Q》的走向还是彻底的打破了两个人之间终成眷属的可能。绫波虽然不像TV版那样一代目在了解到对真嗣的眷恋以后毫不犹豫的自排便当从此淡出舞台，但是已经分属不同阵营的俩人在剧场版中早已渐行渐远，想要结果似乎已经无从说起。

香党相比之下则要幸福不少，主要表现不是在于明日香在新剧场版中与真嗣如何如何的感情深厚永不分离，而是明日香的火爆个性中平添了不少可爱和自信。TV版中的明日香自始至终并没有打从心底承认过碇真嗣，真嗣在她面前永远也是一副懦弱得踢一脚也能滚出二十米远的形象。追求妹子时会听到的最受打击的一句话莫过于是“如果全世界男人就死剩你了，我宁愿选择自杀”，在人类补完计划启动、全世界人类死剩真嗣和明日香俩人时，面对掐着自己脖子的真嗣，明日香依旧一副迷茫表情，一言不发仿佛在默默地迎接死亡的拥抱。真嗣的手最后松开的一刻，她也不过瞟了对方一样，并未开口——实际上我们都知道，与这种没出息的弱气小受一起当世界上最后的人类，活着跟死了区别也不是太大。

而《新世纪福音战士》中真正两情相悦的真爱，自然非真嗣与渚熏莫属。在真爱面前，性别从来就不是什么障碍，君不见月光下的初次相遇两人便已眉目传情，沉默间的默契仿佛已经私定终身。虽然监督没有让两人明着互诉衷肠，但是交往中擦出的火花即使是旁人也能被闪瞎狗眼，在这方面庵野痞子几乎作出了全剧最大的宽容。剧中别的情侣几乎全部只剩纠结，只有这一对能幸福快乐地两情相悦，也让渚熏虽然在TV版中只有可怜的一集戏份，却成为诸多粉丝们心目中永久不变的男神。因此，如此完美的一对，当然要不遗余力的玩坏！本着感情越是深厚就越要折腾的思想，这一对的结局赚足了多少腐女的尖叫和热泪，渚熏最终死在真嗣手里（真的是手里）的那一刻，整个死死团都为之燃烧了——相爱相杀才是这个世界的本貌啊！



CODE GEASS 叛逆的鲁鲁修



《叛逆的鲁鲁修》一片最绝的地方在于，每次当你觉得千等万等终于盼来了剧情的光明以后，它总会出点意料之外、情理之中的岔子，将你之前的美好期盼打个粉碎。虽然里面的每个人都在寻找着幸福之路，但走着走着总是掉进了更深的绝望。当然，对于死死团的成员来说，这种扭曲的氛围自然是最能轻松滋生我们喜闻乐见的爱别离的，自然不能放过。

首先不得不提的自然是朱雀鲁鲁修这对青梅竹马、两小无猜的好基友。第一集的氛围铺垫就让人觉得如此熟悉，两个童年好友在小黑屋里的不期然相遇，尴尬的场景、外加尴尬的身分，彼此眼中惊愕的神情中隐含的千言万语，汇成一句经典对白就是“阿斯兰……”“基拉！”比起只是惊鸿一瞥然后一副受气媳妇神情的基兰二人，朱雀鲁鲁修的羁绊则显得更深情：“毒气罐”打开的一瞬间朱雀几乎是本能反应般的瞬间将鲁鲁修推倒，并且将沾染了自己深情一吻的防毒面具套到鲁鲁修脸上，这种牺牲自身成全基友的果断和毅然是大部分所谓基友都无法企及的。只可惜二人的命运旅途却不比基拉阿斯兰那样的顺风顺水，一被子的好基友永远只能存在于回忆中了。虽然有阿修佛德校园里没羞没臊的school days作为美好回忆以供凭吊，但是美好的时光总是过得如此快，立场不同、分道扬镳的二人注定只能渐行渐远。

君不见鲁鲁修身为腹黑妹控魔王，身拥“绝对命令”的GEASS超能力，身边的所有人都只是他实现野心的道具，总是以一副天上天下唯我独尊的气势藐视众生，“对同一个人只能用一次”的GEASS能力却是让朱雀“活下去”，即使纵观鲁鲁修一生，出于对对方的关心而使用的

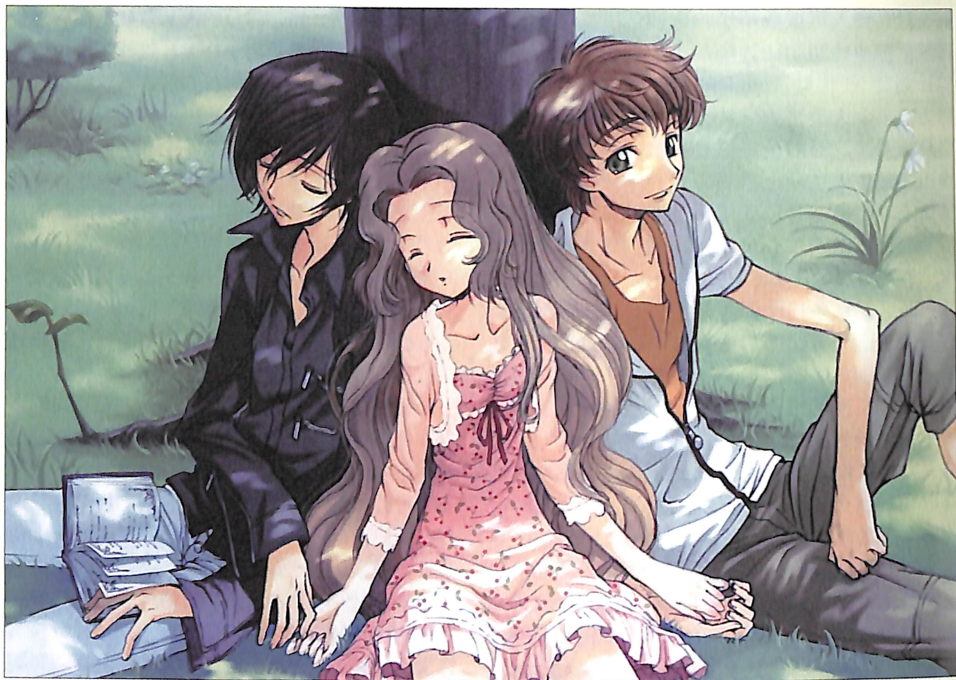
GEASS只有3次，一次是对近乎崩溃的莎莉，一次对试图背负罪恶的娜娜莉，一次则是对一心想寻死的朱雀了。这呼之欲出的浓浓爱意，朱雀如何不能为之动容。虽然嘴巴上傲娇地训斥着鲁鲁修，但最终在全世界都背叛了鲁鲁修的同时，依然只有他一个站在爱人身后，并且为鲁鲁修的救赎刺出了最后的一剑。世界上最近的距离，不是牵着彼此双手白头偕老，而是即使生死永隔，也依旧背负着爱人的责任坚定的活下去。

《叛逆的鲁鲁修》给了我们一个最完美的结局，这个结局里相爱的人没有在一起，但是他们早已一体——所以我们说情侣才不会有好结果呢！

作为另一位非亲非故也被鲁鲁修用了GEASS的受害者，莎莉和鲁鲁修的感情则显得更悲情了。作为剧中为数不多的正能量之一，莎莉妹子的活泼和敢爱敢恨让多少独身汉子对鲁鲁修恨的咬牙切齿：如此完美可人的妹子倒贴你不要，跟朱雀搞什么基?！其实，虽说鲁鲁修和朱雀的羁绊影响了他的整个人生历程，但他对莎莉妹子除了歉疚以外仍然是有感情的，只是傲娇的个性和腹黑的设定让这位可怜人没法将自己的内心直白地表达出来而已。

雨中的一吻，奠定了日后二人感情的悲剧基调，招惹了鲁鲁修这种天煞孤星想要全身而退实在是难于登天。莎莉作为剧中为数不多的寻常女子，没有娜娜莉的血缘优势、没有朱雀空中转体720度回旋踢的超高运动能力，没有各种神棍GEASS能力洗脑听心音停时间，甚至没有KMF的驾驶技术，她只是单纯的爱着鲁鲁修，即使是失去了一次对鲁鲁修的记忆仍旧再次爱上了对方。如此平凡而可爱的妹子本应拥有一份完美的爱情，却迎来了最让人心碎的别离，鲁鲁修一生极少落泪和失控，在夕阳的血泊前却哭的像个孩子，这并不是出于愧疚，而是失去恋人以后真正声嘶力竭的哀嚎。

只是天煞孤星最终也没有迎来了自己的孤独终老，和基友的相爱相杀为鲁鲁修短暂的一生划上了最闪亮的句号，解放了自己，也解放了其他人，最重要的是解放了以卡莲妹子为代表的单恋妹子们。所以说，相爱什么的才没有好结果呢，只有单恋才能活下去……





犬夜叉

即使是纵观整个漫画界，高桥大妈对笔下人物感情的拿捏也是数一数二的精准，同样是描写三角恋的纠缠与纠结，能达到《犬夜叉》这种高度的作品也为数不多。对于这部又臭又长的作品我们有太多的槽可以吐，但是尽管你可以说它剧情拖沓、主角废萌、光靠一群帅哥美女多角恋凑剧情拖时间，但是你还是得佩服高桥大妈在处理人物细腻感情时的精准和到位，即使乱得如同毛线球一般的感情关系，读者还是能清晰地从中理出“戈薇这个废萌！犬夜叉这个战国人渣诚！桔梗才是正义的！”的中心思想。

其实，相爱相杀这种用烂了的桥段在读者看来早就见怪不怪，这年头相爱的人风调雨顺两情相悦到永久的剧情早就在童话年代就被抛弃了，相聚别离这种小打小闹哪怕你分离到天涯海角，我们也只会打个哈欠坐等二人最终来一发俗套到爆的破镜重圆，什么小三勾搭移情别恋的桥段更是每天晚上八点档被大妈大婶们津津乐道至吐，相杀的恋人对于我们来说早已不过是如饭后甜点一般的习以为常。高桥大妈作为一代漫画大师，笔下的相爱相杀自然不能如此庸俗不堪，于是犬夜叉和桔梗二人在漫画第一话开篇便双双赴死，带着对对方的恨意无法瞑目。

比起只能接受死死团审判被火化掉的桔梗，犬夜叉的遭遇要更愉快一点，虽然桔梗临死前的一箭把他钉了几十年，但千年后的的某位穿越闲人的到来打破了这种僵局，唤醒了犬夜叉之余顺理成章的当起了不要脸的小三，开始了美少女和





半妖少年的冒险之旅，以集齐七颗龙……啊不对，是以集齐四魂之玉的碎片为目标。这一切看起来是如此的美好，少年和少女的热度日增，一路上的斩妖除魔爬山涉水都是两个人打情骂俏的业余助兴，加上性格各异的同伴助兴，抱得美人归的大团圆结局仿佛呼之欲出——只可惜少年千算万算，没有算到高桥大妈已然丧心病狂到让他的旧爱从坟里诈尸起来找他麻烦。

桔梗的复活是《犬夜叉》全书中段的最大转折，从此少年少女的纯情剧一下子开始往伦理剧的方向倾斜。“新欢重要还是旧爱重要”这种奢侈的问题让犬夜叉烦恼了大半本书，每一次与桔梗的重遇都伴随着更深重的伤害，更是看得读者牙痒痒，桔梗的坚强、软弱、无助、孤独都在刺激着我们的神经线，只盼高桥大妈什么时候能大发慈悲赐小三戈薇一发痛快离去，让犬桔二人双宿双栖。只可惜现实不是童话，曾经如此相爱的二人仍旧只能让故事发生在过去，比起擅长卖萌、一副当代三好美少女样的戈薇，桔梗身上一直弥漫着一股冷漠的气息，也正是这股冷漠的气息使得她对温暖的渴望让人如此介怀。一句“我已经是一个死人了，我没有明天”，多少人为之心碎，只可惜，你只是当年的主角，千年后的今天每次连载都占着杂志封面的还是那个穿着水手服的转世。

也许，桔梗的悲剧结局从连载第一话被烧的时候便已注定，在那之后她与犬夜叉的众多纠葛，不过是她对尘世恋恋不舍的最后绝唱。最终她如愿以偿的在心爱男人中永远消逝，小三戈薇还特别识趣的不去打扰二人的生死永隔，充分证明了“无论爱得多深恨得多深，只有活着才有DPS”的真理。桔梗最终成为了彻底的过去，犬夜叉在心底深处永远为她留了一个位置，只可惜这个位置以外的其它地方都坐满了名为戈薇的女子，这才是这出爱情悲剧中真正悲剧的地方……



浪客剑心

排除掉那部打着官方旗号却干着同人行径的《星霜篇》的狗尾续貂行径，《浪客剑心》本篇故事的光芒似乎被外传OVA彻彻底底地盖过了。尽管本篇有腹黑毒舌斋藤一队长坐镇卖萌，有无口酷哥四乃森苍紫陪同耍帅，甚至还有志志雄真实等人气反派联合演出，其影响力依旧敌不过《追忆篇》中雪代巴的深情演绎。即使时代已经辗转变迁，但剑心脸上的刀疤始终没有消除，那是不甘、不舍、不忍和死死团的怨恨结晶，也成为剑心一生中最无法磨灭的痕迹。

一出悲剧演到至深之时，是能让观众沉溺其中无法自拔的。《追忆篇》显然具有如此功效，当我们为它深深着迷时，甚至希望不要有浪客剑心的本篇。我们宁愿将那种浓得化不开的绝望和孤独作为整部作品的结尾基调——剑心就应该抱着巴的尸体消逝在雪地的深处，孤独终老撸一辈子，你告诉我他以后其实成为了家庭妇男，娶妻生子刀疤还日渐消退了，反而让人感觉有种无法接受的错位感。《追忆篇》中的悲情实在太浓，它浓到了每个角色都无法用言语诉说自己有多么痛楚，只能用一辈子的自我责罚来赎罪。

如果说神谷薰像杜鹃花，热情乐观、感情充沛，能放任自己的感情开得满山遍野，那么雪代巴就像梅花，在凌寒之中悄然开放，润物细无声。全剧下来，她与剑心的交流并没有想象中的那么多，在我们对动漫作品的理解中，说这种淡如清水的交往不要说担不起夫妇二字，“朋友以上，恋人未满”的评价都不一定能形容如此轻描淡写的二人关系。但是在剑心过着刀尖舔血、朝不保夕的日子时，是巴给了他一个如人一般的生活。杀手的日子并不如一些偶像剧中描写的那么狂拽酷霸屌，作为维新志士旗下第一刽子手的拔刀斋，并没有获得与之能力相符的地位和荣誉，政客高高在上地利用他为自己做着最肮脏的事情，一刀刀划过的脖子，挥不去的是沾染在身上的殷红血迹，受害者们背后是无辜妻女最恶毒的咒骂……只有雪代巴在得知他的身分以后愿意将他当做一个人来看待，这又怎能不让人动容。

巴确实是一个奇女子，她不用过多的言语就能触摸到剑心的内心，她如母亲一般轻轻的包容了这颗已经支离破碎的杀手之心，让他感觉到自己原来是个活着的人。只可惜天意弄人，便当该发的还是要发，如巴这般完美的女子一天不退出历史舞台，废萌神谷薰就一日没有出头之地，因此悲剧最终还是不可避免的发生了。巴的逝去对剑心的影响至深，本传中神谷薰对他如此专一全心倒贴，也要盼到故事快到尾声才能迎来真正意义上的守得云开见月明，在那之前剑心甚至不相信自己会是一个能为他人带来幸福的人。而对于死死团的忠实成员而言，我们则更希望剑心的故事早就停留在那一刻的雪地上——少女的鲜血是无色的苍白背景中唯一的明亮，少年脸上象征着执念的刀疤从此永世不可磨灭，至爱的离去带走了他的思念也带走了他的人性，从此世界上没有一个叫剑心的活人，只有一具叫刽子手拔刀斋的行尸走肉。





甲贺忍法帖

如果说西方有《罗密欧与朱丽叶》，我们有《梁山伯与祝英台》，那么谈起日本最具代表性的"猪队友家族害死小情侣"作品便绕不开《甲贺忍法帖》了。当下世界恋爱自由，造就了一批又一批敢爱敢恨的有为青年，受了一代清新小资文的影响以后更是有为数不少者对私奔、私定终身、违抗父母之命之类的行为产生了相当大空间的幻想。但随着年龄的增加，"家族"一词上的负担也日益沉重，我们才明白到，除了爱情以外，还有一样我们永远无法绕过的东西，它的名为——责任。

甲贺家和伊贺家的争斗由来已久，作为当时世上最庞大的两个忍术家族，他们也有着他们的烦恼，什么世家、什么势力其实都是虚名，他们本质上依然是政客的工具，必须定期跪舔证明自己，才能在国家生活中证明自己的价值和家族的存在意义。就是这种对家族存在价值的需求，奠定了接下来的悲剧，两个最大的忍术宗室必须选出门下最强的忍者对决，相杀至其中一方全灭。甲贺首领甲贺弹正和伊贺首领阿幻，在家康的默许下亲手撕毁了两派在前代服部半藏调停下签订的"不战条约"。两派瞬间走向一场死斗。同时弹正的孙子弦之介，和阿幻的孙女胧，不得不放下婚约，为杀死自己的爱人而战……

事已至此，再谈什么"世界和平""生命诚可贵，爱情价更高"等口号都已经毫无意义了，双方的人员眼中只有家族的兴衰与存亡，两对初心小恋人便在这种无奈的大潮之下渐行渐远。在这种"对方不变渣渣你们就等着变成渣渣吧"的政治压力下，随着剧情的层层推进，双方家族的相杀也越来越精彩，小情侣们各自的亲人、好友都在明暗较量中陆陆续续的干掉了对方的亲人和好友，直至死剩弦之介和胧两个人。面前的恋人还是那个恋人，但是对方的手上却满是自己身后至亲好友的鲜血，无数的担子压在两个未经人事的孩子身上，观众关心的已经不是两人最后的结局会如何，而是他们将会以什么样的方式来结束彼此的生命，家族的恩怨至此终于将二人压垮。

胧选择了，她选择了自尽，带着对弦之介的爱恋自尽了，多么崇高的一种付出啊，相信离去的时候她也是心满意足的了……弦之介选择了，他将忍法之战的胜利让给了伊贺一族，而后抱起胧，走向了河中，拔刀自尽。这才是真正的生死与共，生死相随，尘世带给他们这对恋人太多的苦难，唯有死，才能将他们带到远离尘嚣，爱之真，情之切的地方，也许，这种方式是唯一可以获得解脱的……所以说，能拆散深爱之人的，不仅仅是我们死死团员的怨念，还有各自身后那如同幽灵鬼魅一般的可怕"家族"。我们固然可以说这对于他们来说已然是最圆满的结局，但双双魂归彼处的凄美，永远不会是一般情侣在相恋之处就能作出的觉悟。

"虽说活着才有DPS，但是她都不在了，让我刷一万遍榜又有什么意义呢？"一句神情的话衬托出了一个真汉子的真性情，对此我只想说一句：你去 reroll 个治疗职业不就好了。



机动战士高达 00

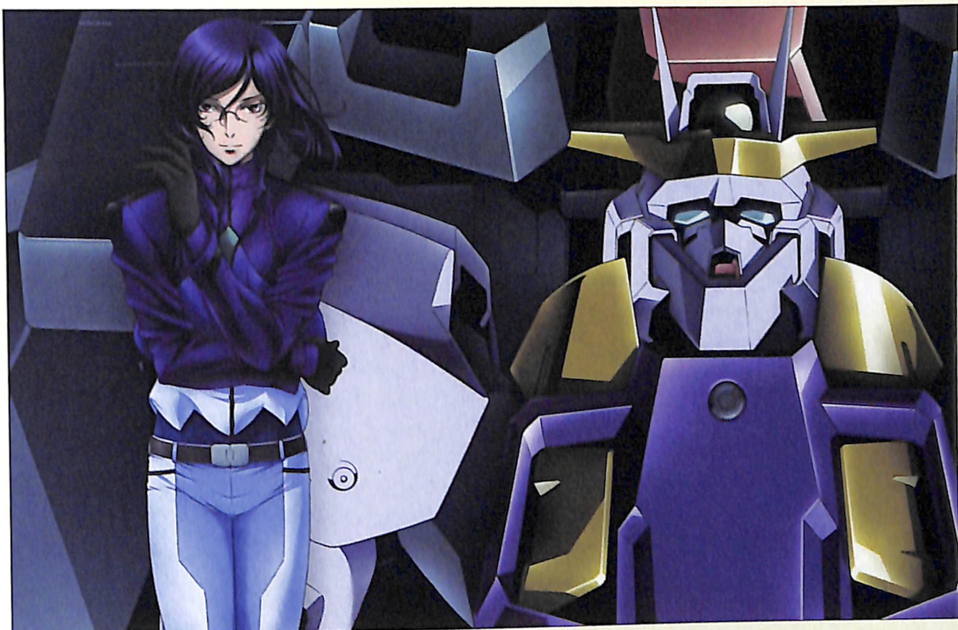
《高达 OO》的官配是谁？阿雷路亚和玛丽虽然名正言顺还见过家长获得赞同，但是各具双重人格的他们充其量也只是爱着对方的一半人格，要挑战官配二字还略显难度；傻子那和玛丽娜王女虽然极尽暧昧之能事，OO 第一季傻子留给王女那一封情深款款的《我的自白》更是将这种暧昧推到了高潮，但这段感情终究只能停留在"暧昧"二字之上，直到剧场版完结，二人都没有过真正意义上的深入感情交流，与其说是恋人，不如说是公主与忠犬更合适；沙兹君和爱丽丝在第一季还是很合格的恋人，爱丽丝被红太阳炉玩坏以后却进入了相爱相杀的节奏，中间还插着一个高不成低不就的下级军官搞干扰，加上二人并非主角，对主线剧情也没有作出过多少直接的干涉作用，只能算一对《高达 OO》中的配角恋人，距离官配二字也还是稍逊一筹。



而说到真正意义的官配，《高达 OO》中只此一家别无分店的主角配对就只能是洛克昂大叔和提耶利亚小受了。提耶利亚在整个高达小队里一直充当着不可一世的黑脸角色，对傻子那和哈雷路亚所犯的错误从来是揪住不放，十足一个毫无顾忌的喷子。作为他一直没有机会下口开喷的对象，洛叔的沉稳向来与他这种火爆的个性十分的契合，虽然在整个故事的中前期二人并未擦出过多的火花，但洛叔却是整个天人中唯一一个能压制住提耶利亚不可一世气焰的角色。二人关系的真正转机，则出现在洛克昂为了掩护提耶利亚失去了一只眼睛，那也是我们首次见到面无表情的提耶利亚出现情感崩溃的表现，也由此带来了他在日后的成长。

"这是何等的失态啊！"一句话道出了提耶利亚内心多少的纠结与傲娇，作为一位完美控的他无法接受身边人丝毫的出错和意外，只有洛克昂才够得上"没被他喷过的完美者"资格，也正是这个完美的对象，在提耶利亚大意之际牺牲了赖以吃饭的眼珠子救下了不完美的自己，给予了自己最无私的关心和支持。待洛克昂魂断天际，哈罗在无尽虚空中一遍又一遍的反复大喊"洛克昂、洛克昂"时，我们能看到提耶利亚层层树立起来的自我保护是如何在人前一点点碎掉的，在永久失去的爱人面前，自尊极高如他依旧哭的梨花带雨，像个孩子！

这对情侣在短暂擦出强烈的火花以后迎来了永世的相隔，提受在日后的生活中甚至再也没有提过昂叔只字片言。与菲尔德遇到洛克昂胞弟就如遇故人一般情绪失控不一样，提耶利亚一直没有将他的弟弟与他混为一谈，在他的眼里爱人除了跨越了性别以外，更重要的是必须跨越这副外表上的臭皮囊。爱到最深沉的境界，是你爱的对象已经不在了，而他对你的影响却贯彻你一生。当初那个动不动就公主病犯，嘴巴跑起火车就不知止歇的火爆个性在他身上早已当然无存，洛克昂离开以后提耶利亚再也没有喷过队友，相反代替了洛克昂成为了天人小队的核心，处理队员关系、贯彻战略、战场应变都俨然昂叔再世。在他的眼里，也许洛克昂从未离开，而是一直在心中陪伴着他，也引导着他日后与其他队友们融洽相处的路。



君望永远

在"我最讨厌的动漫男性角色"一类的票选中，某些性格特征的男主往往会成为全民的厌恶对象，如中二、任性等。有一种属性虽然在动作片里并非是如此致命的惹人嫌因素，但是落在了情感类片子里却是妥妥的人神共愤，恨不得置之死地，任你身怀多少绝技、外表如何帅气，一旦沾染了此种属性往往只能落得"人渣"二字的评价，简单而直接。这种名为"优柔寡断"的致命属性能使角色在陷入感情纠纷以后迅速而有效的同时伤害多人，当事人妹子虽然永远能为这种行为百般辩解为"温柔"，但我们作为旁观者都知道这个家伙只是因为下半身和上半身分离了而已。

遥在整部《君望永远》中的绝大部分时间都以一个相当柔弱的角色出现在观众面前，她内向羞涩不善言辞，但是对爱情却有着一颗无比热忱和单纯的心态。她仿佛生活在童话里的小女孩，傻傻的认为只要自己喜欢的人也喜欢自己，那么世界上所有的问题都不会是问题。如此一颗纯净而美好的少女心，摊到鸣海孝之这种软蛋男身上注定只能是一出少女梦渐渐醒来的故事，问题是什么时候和以何种方式。

温柔！又是你大爷的温柔！在那个烟花盛开的晚上，遥鼓起了勇气表白，鸣海孝之几乎没有作出过多的考虑便接受了表白，没有自己的主见，也没带多少感情，更多的原因似乎反而是由于二人好友水月的怂恿。这种要命的温柔使他不懂拒绝别人，更使他的"对人好"近乎是无差别 AOE 式的泛滥，即使与遥已经开始交往，依旧毫不避嫌地和水月情同手足，最终间接导致了发生在遥身上的意外悲剧。

这种讨人嫌的温柔还表现在遥车祸入院以后，内疚无比的鸣海孝之和水月选择了互舔伤口，一边是变成了植物人昏迷不醒的旧爱，一边是脆弱需要关怀的新欢，没有经过太多思虑的人渣孝之同学很快就作出了艰难的决定——和水月在一起。二人早早的踏进了社会，尝尽了人间的酸楚，忍受遥的妹妹茜的嫉恨目光，最后还要意外地迎来遥的苏醒。故事发展到这一步，本该是真男人毅然决然挥刀斩情丝的迷人一刻，而温柔软蛋的选择却是什么选择都不作——我们玩个游戏都知道，乱用 AOE 技能是很容易 ADD 到小怪的，鸣海孝之这一下子 ADD 了两个 BOSS，自然要进入被碾压至渣的节奏。

平心而论，遥和孝之之间并没有多深的感情基础和羁绊，两个人的交往不过始于少男少女的懵懂感情，如果没有那场飞来横祸大概也就是一场最普通的校园恋情。但是本着把情侣往死里折腾的原则，编剧还是让两个人受尽了命运的捉弄，孝之这种软蛋男难担大任，在遥和水月之间摇摆不定，最终反倒是那个平常看起来似乎柔弱得一吹就倒的小遥为这段纠结的三角恋画上了句号——如她当初鼓起勇气和孝之表白那样，她鼓起了更大的勇气和孝之提出了分手，坚强的走向了属于自己的未来。

《君望永远》当然算不上什么圆满的结局，最终走到一起的孝之和水月依旧要终生背负着对遥的愧疚生活下去，各自曾经的梦想也早已成为泡沫。但我们的小遥姑娘却迎来了属于自己的光明结局，抛弃了软蛋男以后毅然投入了画手宅的不归路上，用自己的绘画诉说属于自己的小心思和故事。正如她的童话故事里所描绘的一般：小熊哈鲁努力地爬呀、爬呀！它深信总有一天能再和大家一起相亲相爱地睡午觉，所以它努力地爬上高大的山丘。爬呀！爬呀！



机动战士高达SEED

虽然基拉和阿斯兰几乎要成为人们眼中的官配，但我还是不得不为二人澄清一下：基拉可是阿斯兰的小舅子！小舅子！贵圈再怎么乱也请不要乱伦！咆哮完毕以后，我们再来理性讨一下高达 SEED 中的众多配对——基拉与粉红妖女这对虽然无论从个性搭配还是情感羁绊上都显得格外突兀和喜感，但是仍然不能否认拉克丝始终是人棍王的最佳伴侣选项；本着肥水不流外人田的原则，阿斯兰的官配自然还得是好基友的亲妹妹卡嘉莉。

回想起二人的初回羁绊，那一段在配音史上为无数人传诵的对话即使多年过去了也依然历历在目。当时还是 PLANT 王子的阿斯兰是如此的意气风发，与卡嘉莉唇枪舌剑奠定了深厚的革命友谊以后，毅然看破红尘违抗父命，决心投身全人类的和平事业并为之奋斗终身。卡嘉莉的奥布公主身分则是和他恰好相辅相成，郎才女貌门当户对，两人有共同的和平目标，还有共同的好友兼兄弟基拉大和。此时二人的身分同为战士，在地球与 PLANT 的最终决战中虽然没有好基友基拉那么合作无间，但阿斯兰试图牺牲己身引爆正

义高达毁灭创世纪时，陪伴在他身边的始终是不离不弃的卡嘉莉，两个人彼此虽未曾说过太多的甜言蜜语，但是早已生死相许。

但是世界不是静止不动的，来到 SEED-D 以后，世界一下子变的如此不一样，剧情的发展简直可以用“暴走”二字来形容，在这个失控的世界里一切东西都变得不可思议起来。本应是主角的人可以在故事中段变成路人再在故事后段变成反派，本应是配角的人可以在故事中段摇身一变成为救世主每天以削人棍为乐，本应已经牺牲了的前辈可以直接诈尸起来戴个面具变反派，本应是绝配的一对情侣在这里也要经历无数的考验。先不说阿斯兰堂堂一名 PLANT 王子如何在只戴一个墨镜的情况下就做到隐姓埋名当上了卡嘉莉保镖，SEED 前篇里个性风风火火敢爱敢恨的卡嘉莉到了 SEED-D 里一下子变成了人见人欺的软蛋政客，还能被迫接受无厘头的政治婚姻！阿斯兰作为原作官配，虽然为人温文尔雅，但是当年炸起毛来也是驾驶着神盾高达和人棍王同归于尽的铁血汉子，女朋友被抢这种人生大事不止屁都不放一个，还要靠小舅子基拉开神棍机现场抢亲……

事情发展到这个地步，再讨论这俩人接下来的情感命运其实已经显得略为可笑了，拆散他们的不是所谓的“残酷现实”、“无奈命运”，纯粹是脑残监督整出来的失控剧情，人物原本的个性被摧毁得一干二净，只剩个情侣关系凭吊也没什么意思，与其相见不如选择怀念吧……于是最终卡嘉莉还是选择了放手，从阿斯兰戴个墨镜就能摇身一变成为她的保镖那一刻起，他们的关系就不再是公主与王子的童话，而是公主与骑士的故事。这种关系的危险之处日后的尤菲和朱雀用血泪教育了我们，阿斯兰卡嘉莉自然也无法免俗，政治地位上的不平等注定了二人只能遥望。

虽然监督最后为了平衡粉丝的怨恨给阿斯兰强摁了一个红发妹子作为官配，但面对这种草率的打发方式，我们真觉得还不如让他和基拉凑成一对，好歹源远流长羁绊深远。而与真爱卡嘉莉的这段绝唱最终依旧成为了不少人心中挥之不去的痛——让你放着好好的王子不当去搞什么隐姓埋名，不作死就不会死，怎么就不明白呢?！



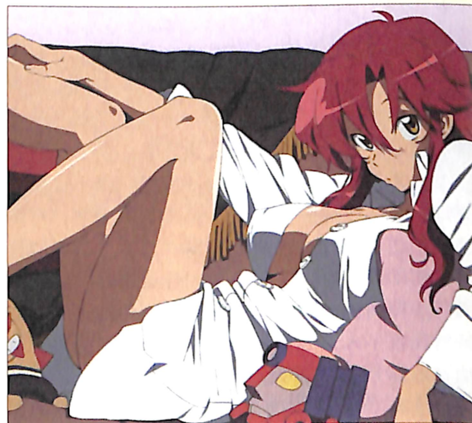


天元突破 红莲之眼

这里要说的不是《乱马 1/2》中珊璞那个要追杀到天涯海角的死亡一吻，珊璞的死亡之吻好歹没有伤害过无辜生命，被吻的人也不过是遭到了不胜其烦的骚扰，好歹没有领便当的风险。真正以杀人见称的死亡之吻，当然要数《天元突破》中的优子妹妹，在一部以热血、友情为主打的机器人动画中，能抢到为数不多的两场感情戏已经实属难得，抢到之余还能顺带把对方干掉，这即使在动画史上估计也并不常见。

坊间流传着这么一个传说：只要被优子吻过的男人，24 小时内必然会送命。卡米纳堂堂七尺男儿，从地下最底层靠自己的气魄一路滚打摸爬才见到阳光，经历生死大战无数，在死亡的边缘徘徊无数次最终还是可以带着自信的笑容回归到同伴行列中。大战前与情窦初开的优子轻轻一吻，便再没能看见当天的日落。可堂身为兽人猎人“黑之兄弟”领导人长子，血气方刚的劲头毫不逊于卡米纳，不说他经历了多少与卡米纳数量不相上下的大战，即使是在卡米纳牺牲以后和螺旋王的恶战也没有带走他顽强的生命，本应前途一片光明的大好男儿在与 Anti-spiral 一战前向心仪已久的优子表白，并且获得了女神的轻轻一吻……这是优子在全片的第二吻，吻的还是这个看似毫无存在感却怎么打都打不死的小强。尽管优子在出战前千叮万嘱“一定要平安回来”，可堂少爷还是为了全人类的解放牺牲了自己的生命，消散在遥远的宇宙彼端。

卡米纳和可堂大概到死也觉得自己是在为全人类的解放与和平而牺牲的，他们的牺牲无怨无悔，带着平静的笑容和从容不迫的气度。只是他们永远都没有机会知道，他们之所以送命并非是由于自己进行了过于激烈的战斗，而是因为吻了不能吻的人，深深的证明了“不作死就不会死”





的普世真理，用鲜血和生命警告了后来人不要轻易碰那些体质被诅咒了的对象。想起来，幸好主角西蒙当初还没向优子表白就被卡米纳捷足先登了，否则《天元突破》的走向也会从此不一样，即使打败了螺旋王人类也有可能在十几年后被反螺旋族全灭。

著名漫画人物华英雄曾有一句名言：“我命犯天煞孤星，注定无亲无友，孤独终老。”从这个角度看，优子妹妹无疑也是命犯天煞孤星的主，死亡之吻的大名从此在坊间传开，于是直到故事结束，她再也没有谈过恋爱。虽然你曾经有过两段短暂情史，但是死死团是真诚欢迎你的！我们最缺的就是你这种从体质上注定只能独身的主，以后每逢圣诞节情人节也不用上街烧情侣了，看到哪对情侣晒甜蜜的就让优子上去给那个男人一吻，简单快捷效率，一弄一个准，永不落空。

生化危机

有些情侣虽然最终没有走到一起，各爽自己的生活几十年逍遥自在，但是重逢的时候依然有着一种外人无法名状的的默契。有人将这种关系唤作欢喜冤家，但我更愿意将它理解为一种“孽缘”。

三好有为青年里昂同学 1998 年在浣熊市邂逅了一身红衣的艾达王，从此便惹上了一生都无法摆脱的羁绊。这个女人对他生命轨迹的影响仅次于T病毒，里昂同学当年还是菜鸟新人警察的时候就曾经被她戏弄于鼓掌之中，但周瑜黄盖，愿打愿挨，我们旁人看着一路着急百爪挠心，敌不过人家一路卿卿我我风云相随。《生化 2》的结局处里昂与艾达的离别还曾经成就了多少人的遗憾和多少人的欢呼：“这俩人感情这么好，怎么就不能在一起呢？”“艾达党是异端，里昂和克莱尔才是一对！”

眼看着当年的好伙伴克莱尔到了《维罗妮卡》中找到了真爱，里昂的感情生活却依旧我行我素，从菜鸟警员摇身一变成了总统保镖。黄袍加身鸟枪换炮之余自然不能落下美人相伴，如果不是艾达如影随形的交集，里昂的生活轨迹大概已经要成为帅哥泡美女的经典桥段演绎了，从总统女儿到特种部队到联邦特工，萝莉御姐一应俱全。但我们的里昂即使从二十来岁的小弟弟一步步迈进了奔四行列的大叔，对那一袭红色的思念却依旧影响了他的整个生活。

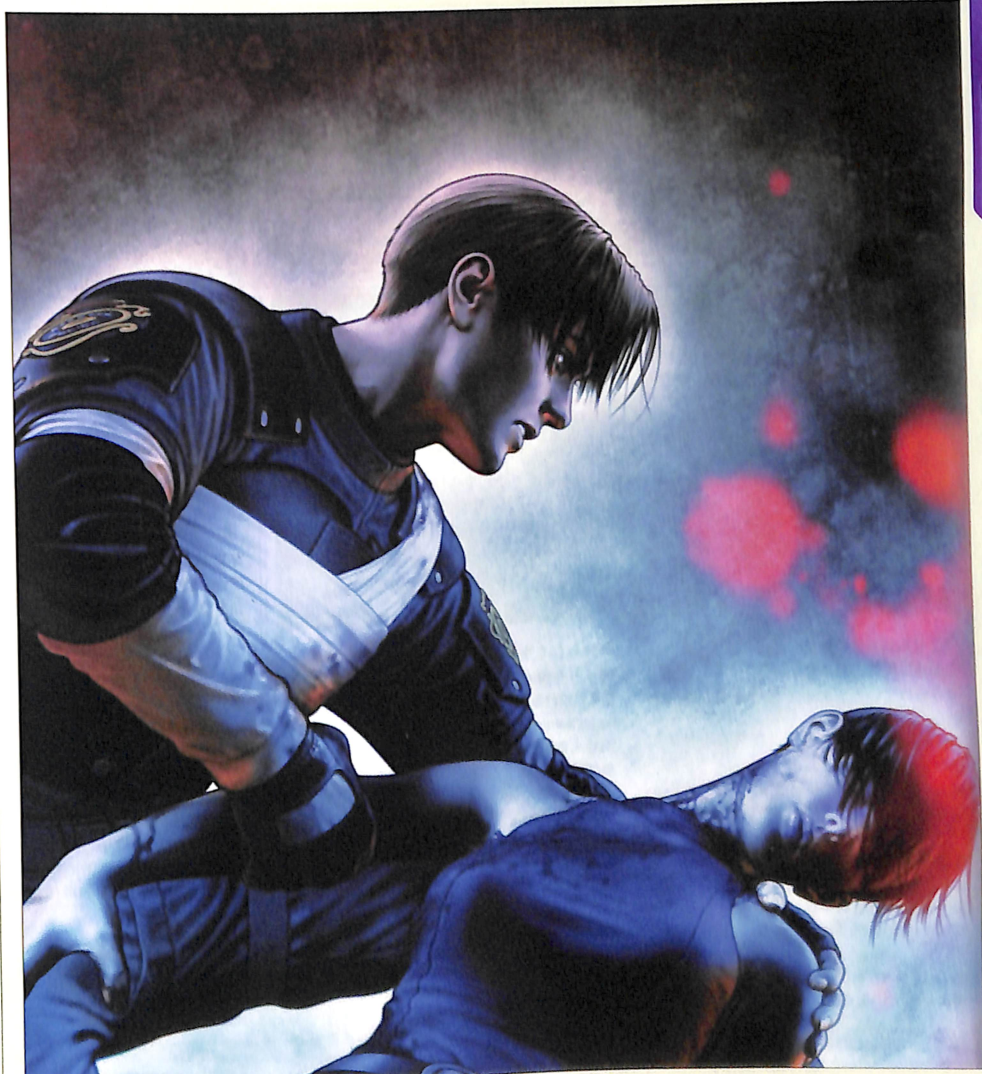
艾达姐姐则更是口嫌体正直的经典代表作，与别人的对话永远显得妩媚中带着冷漠的她，在关心里昂的时候却是完全不遗余力。西班牙小镇里，多次冒着危险救下了被纠缠在麻烦中的里昂，登高敲钟、担当诱饵、提供船只、掩护逃离、支援武器，她是在用生命去为里昂的生命着想。心灵相通的情侣有一点尤为动人，就是他们之间爱你在心口难开的默契——即使艾达在面前总是一副漫不经心的表情，里昂何曾不知道她对自己到底有多关心，一句“唉，女人”道出了男人多少调侃：为什么女人就是要如此的口嫌体正直呢？



时间来到《恶化》和《生化 6》，里昂的能力日益见涨，大有超越威斯卡成为新一代超人的趋势，身边多个美女更是车轮转般的换个不停，里昂也乐得贯彻他“生命不息，调戏不止”的人生宗旨，和多位女角色轮番暧昧。即使是这样，那些妹子依然没有一个能敌得过在最危难的时刻毅然支援了里昂的艾达。迟钝天然如海伦娜，也能看出这两人之间那些不为外人所知的羁绊到底有多深，最终也选择了让里昂去找艾达。里昂了解艾达，所以他选择了相信；但也正是因为了解艾达，里昂才知道两个人之间能有的只能是这种默契和牵绊，永远无法成为真正的情侣。

最终里昂依旧感情未见归属，海伦娜给他强塞了礼物以后转身离开，留下一个傲娇的背影，看着这些明争暗斗和争风吃醋，里昂嘴角轻轻上扬，阳光下露出了微妙的笑容：“唉，女人……”





在这个恋爱能跨越时间空间种族的年代，不要以为只有异性恋才会被烧死，搞基胆敢甜甜蜜蜜的也会有风险。死死团的怨念越来越突破天际的当下，如果你没有比利海灵顿这种强力的自信，敢抛弃一切彻底投身哲♂学行列，那么就还是先搞清楚莎士比亚的基础哲学：“to be or not to be”，再去考虑谈恋爱的事情吧。

不是每对相爱的人都能有好结局，当然也不是每对有好结局的人都是真的相爱。所谓恋爱有风险，哲♂学要慎重，看了那么多没有好下场的情侣相信各位也知道，死死团的强大怨念统治着我们所有人。如果你认为你们感情够甜蜜，全世界都知道的情况下就不会面临风险，如果你还在天真的以为有情人必定能终成眷属，那么擦亮耳朵，听听来自他们最深切的呼唤：“去死吧情侣！”

天气一下子热了起来，又到了去海边度假的好时节。约上三五个好友，牵上心爱的宠物，租下海边的一幢小楼，躺在阳台的沙滩椅上，呆呆地看着棉花糖一般的云朵在空中变换着形状；或是和爱犬一起到海水中放纵地胡闹一番，哪怕是不小心喝了几口涩得发苦的海水，或是被小螃蟹夹住了脚趾。入夜后，支起一盆火红的炭火，将腌制过的肉串烤得吱吱作响，配上一杯透心凉的啤酒，满足着口腹之欲的同时，将心彻底腾空，让海浪声充满其中。哪怕只有这么一天，关掉闪烁不已的 QQ、不再刷新微博、远离一切联络工具，让自己，再一次做回原本的自己。

序号	曲目	出自	演唱者
01	Sister's Noise	《某科学的超电磁炮 S》片头曲	Fripside
02	この世界は仆らを待っていた	《翠星之加尔刚蒂亚》片头曲	茅原实里
03	Preserved Roses	《革命机 Valvrave》片头曲	水树奈奈 ×T.M.Revolution
04	Reunion	《我的妹妹哪有这么可爱。》片头曲	ClariS
05	endless memory ~ refrain as Da Capo ~	《初音岛 Ⅲ R》片头曲	fripSide
06	Will the Circle Be Unbroken	《生化奇兵 无限》主题曲	Courtnee Draper
07	It Has To Be This Way	《潜龙谍影崛起 复仇》BOSS 战配乐	Jimmy Gnecco
08	暮色苍然・阿	《胧村正》BGM	—
09	Song of the Lonely Mountain	《霍比特人 不可思议之旅》主题曲	Neil Finn
10	美しき残酷な世界	《进击的巨人》ED 曲	日笠阳子
11	鸟之诗	《AIR》主题曲	名冢友梨
12	Tell All	—	滨崎步
13	The Beginning	电影版《浪客剑心》主题曲	ONE OK ROCK
14	Not Your Kind oF People	《潜龙谍影Ⅴ》预告片主题曲	垃圾合唱团



《游戏・人》第五十辑音乐收藏介绍

1 Sister's Noise

作词 :八木沼悟志　作・编曲 :八木沼悟志　演唱 :Fripside





铃推荐

比起世界观相当复杂的《魔法禁书目录》，更多的人喜欢《某科学的超电磁炮》，因为《超炮》中的情感单纯，而且《魔禁》中的男主角把妹高手上条当麻的戏份也并不多。让粉丝们等待了几年，动画《超炮 S》终于播出了，不过本作的故事将主要围绕御坂妹妹来展开，有大量《魔禁》角色都会杀进《超炮》的世界，《超炮 S》动画的剧情将会如何发展，我们拭目以待，这里为各位献上的《超炮 S》的动画版 OP。

谁よりも近くにいた
その声は听こえなくて
刻み续けていた时の中で やっと君に逢えたから
sister's noise 搜し续ける
彷徨う心の场所を
重ね合った この想いは谁にも坏せないから…!

街は密やかに 君を隐してた
辿り着いた场所 苏るあの记忆
缲り返されてた 真实は远く
君のその痛み 气づけないまま

あの日托したその梦が 私を切り裂いても
何よりも大切な 希望だけ信じ贯いて

自分らしく生きること
何よりも传えたくて
生まれ续ける哀しみの痛み その意味を刻むなら
sister's voice いま届けるよ
泪さえ能力にして
系がり合う 强さだけが全てを打ち拔いていく

夕暮れの放课後 いつもの街并み
ふと见上げた空 思い出す 优しさを
君の眼差しが 气づかせてくれた
弱さ认める勇气の强さを

温かな君のその手が 私を导いてく
何よりも守りたい 希望が暗を贯くから

抱きしめた热い思い
この世界を照らすから
走り续け探し续けていた 君の梦が动き出す
sister's noise 响きはじめる
高らかな生命の意味
理解ってるよ かけがえない绊は坏れないこと

自分らしく生きること
何よりも传えたくて
生まれ续ける哀しみの痛み その意味を刻むなら

谁よりも近くにいた
その声は听こえなくて
刻み续けていた时の中で やっと君に逢えたから
sister's noise 搜し续ける
彷徨う心の场所を 感じ合った
同じ笑颜 必ず守ってみせる もう 谁にも坏せないから…!

明明比谁都要接近你
却始终没有听到那呼唤
在不断流转的时间里　终于与你相见

不停地追寻着妹妹的音讯
思念在彼此踌躇的内心
角落重合 这份心意 我将守护到底 任谁也无法击破……!

你悄无声息地隐匿于城市之中
追寻而至的地方　唤醒了我那久远的记忆
却依然无法走近你
依然无法察觉你的伤痛
即便那一天的噩梦将我吞噬撕裂
我仍紧紧怀抱着最强烈的希望

“要活出自己的样子”
这是我最想传达给你的心声
自诞生而来持续至今的那份悲痛的意义　铭刻在那份心声之中
你的呼唤 我听到了哦
即便是泪水　也能化作力量
紧密相连的心意终将跨越这所有黑暗

放学后的黄昏　一如往常的街道
不经意地仰望天空　回想起了
你那温柔的眼神　在那个时候拯救了我
最强之力的强大勇气　那以最弱之躯对抗
你温暖坚实的手　引导着我不断前进
带着无法舍弃的希望　贯穿黑暗
你心中那热切的感情

照亮了我的世界
不停奔走 不停寻找　你那小小的梦想
你们的呼声 正响彻四方
独一无二的生命的意义
让我明白了　无可替代的羁绊终将战胜一切

“要活出自己的样子”
这是我最想传达给你的心声
自诞生而来持续至今的　那份悲痛的意义
明明比谁都要接近你
却始终没有听到那呼唤
在不断流转的时间里　终于与你相见
不停地追寻着妹妹的音讯
思念在彼此踌躇的内心角落重合
相合的感情 相同的笑容 我将守护到底
任谁也无法击破……!

2 この世界は仆らを待っていた

作词 :畑亚贵　作曲・编曲 :中土智博　演唱 :茅原实里



洛克推荐

作为 4 月新番重头之一的《翠星之加尔刚蒂亚》由于虚渊玄的存在而备受关注，其 OP 曲《この世界は仆らを待っていた》也十分耐听。爽朗的曲风，疾驰的行进感，加之富有力度的唱腔，茅原实里个人的第 17 张单曲仿佛展现了此前从未有过的新鲜感。而茅原这一次在 CD 封面上的造型更是如同一位憧憬着漂流奇遇的少女，在老虚笔下设定的不一样的“地球”中激流前行。



舞い上がれ！
梦の果てに未来があるさ
この世界は仆らを待っていた

あふれ出す本当の愿い
想いのままに进もう
君となら どこまでも行ける
驱け抜けるよ 心は自由

求める力 仆のなかにあるのを
教えてくれたのは君の微笑み

舞い上がれ！
辉きへと近づいてみせる
希望が燃える大空
いつか见た梦の果てに未来があるさ
この世界は仆らを待っていた

忘れない纯粋な气持ち
望みを胸に抱きしめ
君の目が真实を语る

离れないと頷いてた

强くなれるさ 优しくなれたらもっと
わかった气がするよ君の勇气で

止められない！
热い翼 远くへ飞ぶよ
希望が照らす明日へ
ともに见た梦のかけら大きくなれ
この世界を仆らは追いかける
美しい世界を（新しい未来を）
目指す仆は自由に（宙の彼方へ）

涡巻く光の地图を广げ
大声で呼ぶんだ 幸せの星

舞い上がれ！
辉きへと近づいてみせる
希望が燃える大空
いつか见た梦の果てに未来があるさ
この世界は仆らを待っていた

飞舞吧 在梦想的尽头
未来就在那里
这个世界在等待着我们

满满溢出的真正愿望
就这样随着思绪前进
只要和你一起无论何处都能到达
奔驰而过吧 心是自由的
渴望的力量就在我的体内
教给我这些的是你的微笑

飞舞吧 向着那光辉
靠近你 呈现给你的希望
在燃烧的天空中
在曾经目睹过的梦想的尽头
未来就在那里
这个世界在等待着我们

不会忘记那纯粹的情感
怀抱着内心的希望
对着你的眼神诉说真实

约定着不会离开

如果你对我更温柔我一定会变得更强
我能理解你的勇气

不会停止
依靠温热的翅膀飞往远方
朝着满怀希望的明日
一起怀抱的梦想碎片正在渐渐放大
我们追寻着这个世界
朝着美丽的世界（崭新的未来）
目标是我们的自由（宇宙的彼方）

在漩涡般的光之地图中
大声地呼唤幸福的星球

飞舞吧 向着那光辉
靠近你 呈现给你的希望
在燃烧的天空中
在曾经目睹过的梦想的尽头
未来就在那里
这个世界在等待着我们

3 Preserved Roses

作词：井上秋绪 作曲·编曲：浅仓大介 演唱：水树奈奈×T.M.Revolution





八重樱推荐

水树奈奈和西川贵教这两位歌手的名号相信对于喜欢日本音乐的朋友们来说早已是无人不知无人不晓了，不过当听说这两人将联手为动画《革命机 Valvrave》演唱主题曲时，带给大家的震撼还真是不小。这首歌曲采用的是两人都非常擅长的电子乐风，融入了阿根廷探戈的音乐元素，只需听上一遍便会将旋律铭记于心。另外本曲的 PV 也长达 12 分钟，由水树奈奈和西川贵教共同演绎了一部科幻故事，PV 在本期光盘中同样也有收录。

短い梦を重ねて
永远にして逝く花の
伪りが切ない
闭じ込めた生命の
孤独を君に捧げる
Preserved Roses

躯の奥溢れるものを 人と 変えているだけ
全てが冷たすぎるなんて 指を 解かせないで
光と暗のどちらにでも居れる
怖がらないで
望まぬ朝は もう来ない
鲜やかだけを 缲り返し
系がり 终わり 君はまた…

短い梦を重ねて
永远にして逝く花の
伪りが切なく
拒む世界を伤付ける

愿うなら魅させる
だから远く消えないで
君が见る明日の
新しい息吹を
伸ばした腕に迎える 离さない

无伤のまま溶け出す热を 爱を 弄る想い
作りモノの微笑み疑う 罪に 囚われながら
污れてしまう 前に行くと决めた
やがて零れて 散らばる水に 华（はな）やかに
ココロを映し 出せるなら
途绝える歌と 引き换えに

激しい色を注いで
饰り立てた幻を
君が信じるなら
真实だって越えるだろう

移る时间を止めて
朽ちる术も知らないで
血を流すその手は
闭じ込めた生命の
孤独を君に捧げる 求めてる

短い梦を重ねて
永远にして逝く花の
伪りが切なく
拒む世界を伤付ける

愿うなら魅させる
だから远く消えないで
君が见る明日の
新しい息吹を
伸ばした腕に迎える 离さない

汇集渺小的梦想
将其化为永久的花
虚伪是如此的无情
把封存起来的生命才拥有的孤独奉献给你
仿若沉睡的玫瑰

在身体深处鼓动的东西，与人交换
世间是如此的冷漠，请不要将你的手放开
无论是黑暗或者光明我都能存在下去
不抱期望的明天已经不会到来
这份鲜艳和魅力将会不断重复
只是连结过后你又会消逝

汇集渺小的梦想
将其化为永久的花
虚伪是如此的无情
为封闭的世界添上伤痕

只要怀抱希望就能展现魅力
所以请不要消失到很远的地方去
举起双手迎接你所感受到的新气息，不会离开

思慕着那融化热量的爱

怀疑那虚假的微笑，被罪孽所囚禁
即使会被玷污也决定继续往前行
洒落下的泪珠如同洒落的水花一样奢侈
映照出内心，与不会断绝的歌曲交换

倾注显眼的颜色
只相信你可以跨越装饰的梦幻
到达真实

停止移动的时间
不知怎么停止腐烂的方法
只求这双留着鲜血的双手可以将孤独奉献给你，寻求着你

汇集渺小的梦想
将其化为永久的花
虚伪是如此的无情
为封闭的世界添上伤痕

只要怀抱希望就能展现魅力
所以请不要消失到很远的地方去
举起双手迎接你所感受到的新气息，不会离开

4 Reunion

作词：kz 作曲：kz 演唱：ClariS

君とまた物语が始まるの

记忆の远く 走ってた
きらめく影法师を忘れらなくて ずっと
君の目线の先に 气付かずに
胜手な理想だけ膨らんじゃって
前见えないの

想いは やっぱり 透明だけど重くて
少しずつ 溶かしてくよ

君とまた手を系ごう
私とまた梦を见よう

伤だらけでも今を抱いて
はじまりにしよう

君とまた声交わそう
私とまた笑い合おう
蕾のままだった明日を
笑かせるの 君の近くで

同じ道を 歩いていた
きみはもうそんな日々は觉えてないよね きっと
仅かの角度で ほどけていった
霞んだ昨日たぐりよせて束ねていくの

本音は やっぱり
待つだけじゃ届かなくて
この声で 芽吹かせよう

君とまた手を系ごう
私とまた梦を见よう
积み重ねた言叶も抱いて
はじまりにしよう

君とまた声交わそう
私とまた笑い合おう
蕾のままだった明日を
笑かせるの そばにいくから

ぎゅっと 掴んだ
このぬくもりはずっと
失くしていた感觉だって
初めて气付いた

君と歩んだ
おぼつかない时の
针はもう戻せないから
その先 见つめて

二人でまた梦を见よう
二人でまた笑い合おう
ほつれたままだった明日が
始まるの

君とまた手を系ごう
私とまた梦を见よう
探しだした答えを抱いて
はじまりにしよう
君とまた声交わそう
私とまた笑い合おう
蕾のままだった明日を
笑かせるの 君の近くで



胜负师推荐

当年因受九老师影响，从好奇和研究现象的角度出发看了几集《俺妹》的动画，可谓恍然大悟，原来讲的是这样的故事啊，怪不得宅男们会趋之若鹜。动画第二季是四月比较受关注的新番，但在日本网友调查中，却在"想放弃观看的新番"中名列前茅，说起来这纠结来纠结去的怎么都还是兄妹，再重视对方也没法成为恋人，仅靠福利放送能挽留多少观众真的很难说。好在第二季的OP还挺好听的，每次观看时我都不会跳过，总觉得是那种第一个音节出来时就能叫醒耳朵的主流日式歌曲，节奏轻快、琅琅上口，一起来听一下吧！



与你的故事再次展开

在记忆的深处不停奔走
闪耀的人群 令人难以忘怀
然而却没发现你真正所在意之物
只是一股脑地让理想膨胀
直到视线被剥夺

果然思念是如此的轻灵又沉重
在心底一点点融化

再次与你携手相系
再次与我梦中相会

即使伤痕遍布也要拥抱当下
一同开启序章吧

再次与你探讨人生
再次与我畅谈欢笑
只要有你在身旁
含苞待放的花蕾便会盛开绽放出未来

一直以来徘徊同一条街道
你肯定已经忘记了那些日子
以微妙的角度脱离掌握
只为抓住已模糊的昨日而握紧双手

我的真意
光是等待便无法传达
藉由这阵话语让它发芽萌生

再次与你携手相系
再次与我梦中相会
将堆积重叠的千言万语拥抱在胸
一同开启序章吧

再次与你探讨人生
再次与我畅谈欢笑
因为有你在身旁

含苞待放的花蕾才能盛开绽放出未来

紧紧握着
这份温暖 直到永远
这是我第一次理解
何谓失去才懂得珍惜

与你一同迈步向前
捉摸不定的时间
一去不复返
我却想注视着我们的未来

两人再次梦中相会
两人再次畅谈欢笑
就这样相互敞开心房
迎接明日的到来

再次与你携手相系
再次与我梦中相会
紧紧拥抱着寻觅已久的答案
一同开启序章吧
再次与你探讨人生
再次与我畅谈欢笑
只要有你在身旁
含苞待放的花蕾便会盛开绽放出未来

5 endless memory ~ refrain as Da Capo ~

作词 :南条爱乃　作曲 :八木沼悟志　编曲 :斋藤真也　歌 :fripSide





宇宙人推荐

fripSide这个组合成立可以追溯到2002年，当时是由nao和八木沼悟志结成的组合，自从由南条爱乃担任主唱并献唱了《某科学的超电磁炮》主题曲之后便变得活跃起来。这首《endless memory ~ refrain as Da Capo ~》是PC游戏《初音岛Ⅲ R》的片头曲，南条爱乃除了献唱之外还担任了作词，虽然南条爱乃并未为游戏作品中任何角色配音，但歌词中却能看到很多跟原作相呼应之处。轻快的节奏中表达出的却是恋人间无尽的思念。

几千の时を重ね 君の面影を探した
远い记忆に隐された この想いはずっと繰り返す

朝の阳射しに照らされたこの街
君が邻にいるだけなのにいつもと违う
こんな每日がずっと续くように
心の奥にそっと景色焼き付けた

会えない时间が 增えてく程に
交わした言叶が切なく ふいに胸の中つかむの

君と今探したのは 未来へ送るメッセ－ジ
煌めいた二人の记忆 时の彼方しまうように
弱い私を知るのが こんなに辛い事知つた
素颜も笑颜も泪も 君にだけは全て见せたいよ

舞い散る樱 次に笑く时には
今と変わらずこうして笑颜交わしていたい
远い未来に二人が离れても
きっと心に思い出が生き续ける

会えない时间が 增えてく程に
交わした言叶の温もり そっと胸の中ひろがる

君の頬に触れたのは 记忆に刻むメッセ－ジ
また二人出会えるように 时がそう导くように
离れて过ごし时间も 系がれる事を知つたの
この胸に溢れ续ける 热い想いを抱きしめながら

ひとつずつ ひとつずつ 落ちてゆく
抑えきれない气持ち こぼれてく
臆病な私が步けたのは 君と过ごした过去があるから

またいつか出会えるよに 枯れない樱に誓つた
愿い込めた花弁たち 霞む空に舞い上がれ
君と今探したのは 未来へ送るメッセ－ジ
煌めいた二人の记忆 时の彼方しまうように
离れて过ごし时间も 系がれる事を知つたの
その全てが爱しいから この想いはずっと繰り返す

无数重叠的时光中 寻找着你的面容
遥远记忆中埋藏着的这份思念从未停息

清晨的阳光映照着这条街道
惟有你在身边这点与以往不同
就像这样的每天会永远持续下去那样
将这片景色铭刻于心中

不能见面的时间却日益增加
对话也变得痛苦 仿佛心被突然揪住一样

现在与你一起寻找的 是送往未来的信息
曾经闪闪发光的两人的记忆 仿佛已经消失在时间的远方
认识自己的弱小是如此艰难
无论是素颜还是笑颜还是泪水 全部只想让你看到

散落凋零的樱花再次盛开之时
希望还能像现在这样互相欢笑
就算很久之后分隔两地
心中的思念一定还会持续下去

不能见面的时间日益增加
对话带来的温暖 也会在心中扩散开来

与你脸颊上的触感 是铭刻于记忆中信息
我们两人会再度相遇 就像被时间引导着一样
我知道就算不能在一起度过的时间里 我们的心也是连在一起的
带着心中不断涌出的炽热的思念紧紧相拥
一滴一滴 一滴一滴 泪流不止
无法抑制的感情迸发而出
让胆小的我能坚持走下去的 是因为过去有你陪伴

以后一定还会再次相遇 向永不枯萎的樱花起誓
载满了愿望的花瓣 向着朦胧的天空飞舞吧

现在与你一起寻找的 是送往未来的信息
曾经闪闪发光的两人的记忆 仿佛已经消失在时间的远方
就算分开度过的时间 我也知道我们的心是联系在一起的
所有的一切全因为爱 这份思念会一直持续下去

6 Will the Circle Be Unbroken

作词 :Ada R. Habershon　作曲 :Charles H. Gabriel　演唱 :Courtnee Draper

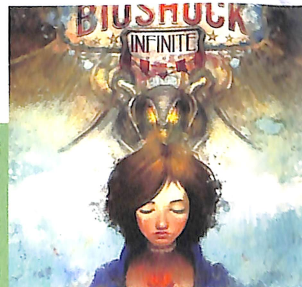
There are loved ones in the glory
Whose dear forms you often miss.
When you close your earthly story,
Will you join them in their bliss?

Will the circle be unbroken
By and by, by and by?
Is a better home awaiting
In the sky, in the sky?

In the joyous days of childhood
Oft they told of wondrous love
Pointed to the dying Saviour;
Now they dwell with Him above.

You remember songs of heaven
Which you sang with childish voice.
Do you love the hymns they taught you,
Or are songs of earth your choice?

You can picture happy gath'rings
Round the fireside long ago,
And you think of tearful partings
When they left you here below.





稀饭推荐

早在1907年，Ada R. Habershon就写下了《Will the Circle Be Unbroken》这首经典的赞美诗。在此后的一百多年间，这首歌被无数次改编，无数次翻唱，其意义已经超越了赞美诗的范畴。而当《生化奇兵 无限》将这首歌选为剧中伊丽莎白歌唱的曲目和结尾曲时，更多地看中了其标题的寓意，布克、伊丽莎白和康斯托克构成了一个充满痛苦和泪水的循环，而当一切已被终结，布克又重新回到自己家中，他推开房间的大门，又能否看到自己的女儿躺在熟悉的婴儿床上？这个轮回是否真的被打破了？又或是再一次变得完整？一切都留在了悬念当中。

One by one their seats were emptied.
One by one they went away.
Now the family is parted.
Will it be complete one day?

伸手遥指着，死去的救星
现在的他们，永伴耶稣旁

你可曾记得，天上的歌谣
用童稚声音，你曾那样唱
你是否喜欢，所学的圣歌
亦或是选择，俗世的歌谣

心爱的人啊，已终于荣耀
过往的身影，仍日日怀念
当你的故事，完结于大地
能否重团圆，共享喜与乐

你还能忆起，快乐的团聚
围绕篝火旁，久远的时光
然后你念起，洒泪的离别
他们留下你，一人独心伤

轮回的时光，能否终圆满
终有那一天，终有那一天
美好的家园，早已在等待
就在那天上，就在那天上

一个接一个，位子渐空荡
一个又一个，都随风飘散
曾经的家庭，已海角天涯
能否有一日，破镜重圆满

回想起童年，美好的时光
他们常说其，爱有多奇妙

7 It Has To Be This Way

作曲·歌词：Logan Mader & Jamie Christopherson 演唱：Jimmy Gnecco



狼来了推荐



该首曲子来自《潜龙谍影崛起 复仇》本篇的最终BOSS战，游戏从头到尾都充斥着小岛秀夫对资本主义等强权政策的批判，但另一方面又表现出对这种主流世态的无奈，而这首名为《It Has To Be This Way（它必须如此）》的歌曲也为玩家们阐述了在各自主张的"正义"面前，并没有绝对的对与错，同时也憧憬着凌驾于世俗强权之上的新存在。

Standing here
I realize
You are just like me
Trying to make history

But who' s to judge
The right from wrong

When our guard is down
I think we' ll both agree

That
Violence breeds violence
But in the end it has to be this way

I' ve carved my own path
You followed your wrath
But maybe we' re both the same

The world has turned
And so many have burned
But nobody is to blame

Yet staring across this barren wasted land
I feel new life will be born
Beneath the blood stained sand
Beneath the blood stained sand

站在这里的我意识到你和我一样都尝试创造历史

但是，又有谁可以决定其中的对与错呢

当我们卸下一切，也许会达成共识吧

那就是"暴力孕育了暴力"这种无可奈何的结果

你走你的阳关道，我走我的独木桥
但是我们也许走着相同的路

世界已经变质了，也有不少事情已经成为了历史
但这怨不得任何人

然而，目光扫过这片贫瘠的荒地
我觉得新的生命即将在这片鲜血染红的砂子中诞生

8 暮色苍然·阿

作曲：岩田匡治



八重樱推荐

这首乐曲来自于游戏《胧村正》，是我个人比较喜欢的一首BGM。总的来说，《胧村正》的音乐虽然和风气息十足，但能朗朗上耳的却不在多数，若非是对日本传统音乐很有好感的玩家，恐怕很难萌生听OST的兴趣。不过这首《暮色苍然·阿》倒是颇能令听者中毒，听的时候脑海中便会不由自主地浮现出游戏里操纵角色在树枝上帅气跳跃的身姿。另外本曲还有一个战斗版本《暮色苍然·吽》，感兴趣的读者不放找来听听~



9 Song of the Lonely Mountain

作词：John·R·R·Tolkien 作曲：Howard Shore 演唱：Neil Finn



八重樱推荐

《Song of the Lonely Mountain》是新西兰音乐家Neil Finn为《霍比特人》演唱的片尾曲，歌词改编自托尔金的小说文字，旋律悠扬舒缓，但歌词铿锵有力，将矮人的一腔傲骨演唱得淋漓尽致、荡气回肠。Neil Finn大概国内没有多少人知道，但他绝对称得上是位名不见经传的实力派音乐家，不但歌唱得好，而且还会演奏吉他，并且自己组建了乐队等，可惜作品在网上难寻，喜欢他的听众也只能靠着本曲来解解馋了。



Far over,the Misty Mountains rise
Leave us standing upon the height
What was before,we see once more
Is our kingdom,a distant light

巍峨的雾山耸立远方
我们伫立于此处的山冈
曾经的过往，定会重现
我们的王国，路尽头的光

Fiery mountain beneath a moon
The words unspoken:we'll be there soon
For home,a song that echoes on
And all who find us will know the tune

孤月轮下山林在燃烧
复仇的誓言，沉默中萌生
吟唱家乡的悠长曲调
流落的故人都熟悉那歌声

Some folk we never forget
Some kind we never forgive
Haven't seen the back of us yet
We will fight as long as we live

一些人我们绝不遗忘
一些事我们无法宽宥
还未亲见我们的归来
我们奋斗竭尽一生所有

All eyes on the hidden way
To the Lonely Mountain pave
We'll ride in the gathering storm
Until we get our long forgotten gold

众人瞩目的隐秘道路
通向孤山的山岩深处
暴风疾雨我们日夜兼程
夺回遗忘已久的宝藏

We lay under the Misty Mountains cold
In slumbers deep and dreams of gold
We must awake,our lives to make
And in the darkness,a torch we hold

藏身寒冷的雾山苍莽
沉酣于梦乡的金碧辉煌
快快醒来，生路漫漫
黑暗之中我们手握火光

From long ago,when lanterns burned
Until this day,our hearts we yearned
A fate unknown,the Arkenstone
What was stolen must be returned

从久远之前灯火初燃
至今不渝，灵魂的呼唤
未知的命运，阿肯宝石
被窃的宝物必当偿还

We must awake and mend the ache
To find our song for heart and soul

快快醒来，前路漫漫
寻找心和灵魂的歌谣

Some folk we never forget
Some kind we never forgive
Haven't seen the end of it yet
We'll fight as long as we live

一些人我们绝不遗忘
一些事我们无法宽宥
一切苦难尚未结束
我们奋斗竭尽一生所有

All eyes on the hidden door
To the Lonely Mountain borne
We'll ride in the gathering storm
'Til we get our long forgotten gold

众人瞩目的隐秘之门
通向孤山的山岩幽深
暴风疾雨我们日夜兼程
夺回遗忘已久的宝藏

Far away, the Misty Mountains cold

遥远的雾山寒冷苍茫

10 美しき残酷な世界

作词：マイクスギヤマ 作曲：石冢玲依 演唱：日笠阳子

その梦は こころの居场所
生命より 坏れやすきもの

何度でも 舍てては见つけ
安らかに さぁ 眠れ

脉打つ冲动に
愿いは犯され
忘れてしまうほど
また想い出すよ

この美しき残酷な世界では
まだ生きていること何故と问うばかりで
呜呼ボクたちは この强さ 弱さで
何を守るのだろう
もう理性など 无いならば

あの空は 切ないのだろう
舞い上がる 灰と蜃气楼

ねばつく幻想に

叹きは隐され
千切ってしまうほど
まだ络みつくよ

この美しき残酷な世界では
ただ死んでゆくこと 待てと
乞うばかりで
呜呼ボクたちは 风见鸡 飞べずに
真实は嘘より 绮丽かどうか
わからない

もしも仆ら歌ならば
あの风に帆を上げ
迷わずにただ
谁かのもとへ
希望届けにゆくのに

この美しき残酷な世界では
まだ生きていること
何故と问うばかりで
呜呼ボクたちはこの强さ弱さで
何を守るのだろう
もう理性などないならば

那个梦境是心灵的归所
他比生命更加的脆弱

曾无数次的丢弃却又将他找回
来吧 现在就安然的睡去吧

心跳的冲动
理想被践踏的体无完肤
已经快要忘记的
却又回想了起来

在这美丽又残酷的世界
我不断反问自己你为何还活着
啊啊 我们凭着这份坚强与脆弱
到底在守护着什么呢
如果 连理性都不复存在了的话

这片天空相当痛苦吧
挂满上扬飞舞的尘埃与海市蜃楼

温かい言叶に冻え
人知れず さあ 眠れ
温暖的言语逐渐冻结
来吧 悄悄的沉睡吧

纠缠的幻想
将叹息隐藏
已经切断了的
又再次纠缠起来

在这美丽又残酷的世界
我仅是祈祷着等待着死亡的到来
啊啊 我们彷如风向标 无法飞翔
我们无从知晓 真相比起谎言是否更加美好

如果我们在此歌唱
那阵风将风帆轻扬
没有迷茫 只是单纯的
想去往某人的身旁
只想为他送去希望

在这美丽又残酷的世界
我不断反问自己你为何还活着
啊啊 我们凭着这份坚强与脆弱
到底在守护着什么
如果 连理性都不复存在了的话




纱迦推荐

谏山创的漫画作品《进击的巨人》改编成动画之后果然火了！原作本身便已经足够精彩，动画版更凭借精良的作画、出色的分镜、震撼的音乐将原作的魅力成倍地表现了出来。动画的 OP 和 ED 同样是制作精良，其中 ED《美しき残酷な世界》更是倍受好评。这首歌可以说是完全为这部作品量身定做的，歌名"美しき残酷な世界"也是在原作中被反复提起的主题。演唱者日笠阳子被称为声优界中的搞笑艺人，但此番为本作献唱完全没有一丝的违合感。除了动听的旋律、贴切的歌词外，贯穿歌声的钢琴伴奏也实乃点睛之笔，难怪不少人都把本曲誉为（日本动画）4 月新番最强音！

11 AIR －とりのうた－

作词：麻枝准 作曲：折户伸治 演唱：名冢友梨




宇宙人推荐

被誉为动漫界"国歌"《鸟之诗》相信很多人都听过吧，但我这里要推荐的是 M3-31 上由 WAVE 这个小组重新编曲制作的翻唱版（M3 是日本一年两届的同人音乐即卖会，现在举行到第 31 届）。献唱这首歌的名冢友梨是位擅长多音轨录音的歌手，这项才在本曲中充分展现出来。相比原曲更是有过之而无不及。民谣风格的 Remix，配合多音轨和声，让这首《鸟之诗》展现的意境达到了出前所未有的神圣境界，听完后有如洗涤心灵般效果，令人回味无穷。

消える飞行机云 仆たちみは见送った
眩しくて逃げた いつだって弱くて
あの日から変わらず いつまでも変わらずに
いられなかったこと 悔しくて指を离す
あの鸟はまだうまく飞べないけど
いつかは风を切って知る
届かない场所がまだ远くにある
愿いだけ秘めて见つめてる
子供たちは夏の线路 步く
吹く风に素足をさらして
远くには幼かった日々を
两手には飞び立つ希望を
消える飞行机云 追いかけて追いかけて
この丘をこえた あの日から变わらずいつまでも
真っ直ぐに仆たちはあるように
わたつみのような强さを守れるよ きっと

我们目送着消散的飞机云
过于耀眼而逃避着 当时这份软弱
至今也未曾改变
已经不能再停留原地了
就算不甘心也只能放手

那只小鸟虽然还不能熟练地飞翔
但总有一天能乘风高飞
远处还有很多尚未去过的地方
将心愿埋藏心地不断追寻

小孩子们沿着夏日的路线前行
清爽的风吹拂着赤裸的脚丫
孩提的时光已经远去
将捧在手上的希望放飞吧

不断追寻着渐渐消散的飞机云
自翻过这个山丘的那天起便不曾改变
正因为我们的纯真率直
被犹如大海般的坚强守护着 一定是的

12 Tell All

作词・作曲・演唱：滨崎步

君が抱えている暗の深さだとか
君の頬に当たる风の强さだとか

君だけにしか分からない事は
きっと泽山あるけど

踌躇してるままじゃ何も始まらない
何も始まらなきゃ失う痛みもわからない
未来を叫んでる谛める时じゃないって
君を爱するため 仆はこの战いを选んだ

君が稳やかな朝を迎えたり
君が怖からずに夜を过ごせたり

君には何の气负いもなく
「幸せだよ」と言って欲しい

後悔してるだけじゃ过去は许されない
过去を许せないなら今さえ微笑んではくれない
未来を叫んでる今こそが进む时だって
君を爱するため 仆はこの战いを选んだ

拳高くあげたら 大きく声を上げて
そしたら颜を上げて 振り返らずに走り出す

何も怖くないよ

踌躇してるままじゃ何も始まらない
何も始まらなきゃ失う痛みもわからない
未来を叫んでる谛める时じゃないって
君を爱するため 仆はこの战いを选んだ

後悔してるだけじゃ过去は许されない
过去を许せないなら今さえ微笑んではくれない
未来は叫んでる今こそが进む时だって
君を爱するため 仆はこの战いを选んだ

仆が君の生きる证になってみせるよ

诸如你所拥抱的黑暗之深邃
诸如吹着你面颊风浪的强劲

只有你才知晓的事情
虽然一定还有很多

只是在原地踟躇什么都无法开始
什么都不开始就不知道失去的伤痛
呼唤着未来 喊着还不是放弃的时候
为了爱你 我选择了这场战斗

你或能迎来风平浪静的清晨
你或能毫无畏惧地度过夜晚

希望你能毫无掩饰地
说出那句「我很幸福」

只是在原地后悔过去也无法被原谅
如果无法原谅过去就连现在也无法微笑
呼唤着未来 喊着现在才是前进的时刻
为了爱你 我选择了这场战斗

如果举高了拳头 就喊出更响的声音
然后抬起头 不回首地迈出步伐
没有什么值得畏惧

只是在原地踟躇什么都无法开始
什么都不开始就不知道失去的伤痛
呼唤着未来 喊着还不是放弃的时候
为了爱你 我选择了这场战斗

只是在原地后悔过去也无法被原谅
如果无法原谅过去就连现在也无法微笑
呼唤着未来 喊着现在才是前进的时刻
为了爱你 我选择了这场战斗

我会成为你生存的证明




绚世推荐

作为亚洲歌坛重量级女歌手，滨崎步一直没有停下她的脚步，于 1998 年出道后，席卷 2000 年代至今的亚洲音乐界。作为滨崎步 15 周年纪念曲，Tell all 延续了她的曲风。舒缓的前奏后有一个较大的转折，展示出歌曲的力量感。无论是作曲还是歌词都是一流的水准。"我会成为你生存的证明"，最后一句歌词堪称全曲的点睛之笔，一起来听听看吧。

13 The Beginning

作词 :Taka 作曲・编曲 :Taka 演唱 :ONE OK ROCK

Just give me a? reason to keep my heart beating
Don't worry it's safe right here in my arms
As the world falls apart around us
All we can do is hold on hold on...

Take my hand and bring me back

I risk everything if it's for you
I whisper into the night
Telling me it's not my time and don't give up
I've never stood before this time
でもはれないもの 握ったこの手は离さない

So stand up stand up (Just gonna keep it when I)
Wake up wake up (Just tell me how I can)
Never give up 狂おしいほど 刹那の艳丽

Just tell me why baby they might call me crazy
for saying night cries until there is no more
怒いを含んだ闪光眼光は感觉的冲动くらいね
I can see the end so where do I begin

Say another word I can't hear you
Silence between us
何もないように映ってるだけ
I take? it's chance that I make you mine
ただ隐せないもの饰ったように见せかけて

So stand up stand up (Just gonna keep it when I)
Wake up wake up (Just tell me how? I can)
Never give up 悲しみも切なさの艳丽

Just give me a reason to keep my heart beating
Don't worry it's safe right here in my arms
碎けて泣いて笑いて散ったこの思いは
So blinded I can't see the end
Look how far we made it
The pain I can't escape it

このままじゃまだ终わらせることはできないでしょ
何度くたばりそうでも朽ち果てようとも终わりはないさ
So where do I begin

握り缔めた失わぬようにと手を广げれば零れ落ちそうで
失うものなどなかった日々の惰性を舍てて君を

Just tell me why baby they might call me crazy
Or saying night cries until there is no more
怒いを含んだ闪光眼光は感觉的冲动くらいね
I can? see the end
Look how far we made it
The pain I can't escape it

このままじゃまだ终わらせることはできないでしょ
何度くたばりそうでも朽ち果てようとも终わりはないさ
It finally begin

请给我一个理由 让这份鼓动继续跳动
不用担心 在我的怀里你就是安全的
当世界崩坏之时
我们唯一能做的就是撑住 撑下去

抓住我的手
带我一起回去

「如果是为了你 我愿意冒任何危险」
我对着黑夜低语
告诉我别放弃 我的大限未到
在这之前我从未起身抵抗过
但这次紧握在手心的东西 我绝不轻易放手

所以站起来 站起来（我们必须继续前进）
醒醒 快醒醒（来告诉我该怎么做）
永远不要放弃
那些疯狂灿烂的瞬间

亲爱的 告诉我为什么
他们可能觉得我疯了
因为我说我会抗争到底 直到世界终结
眼里一闪而过的悲伤让胸口的感觉爆发
失去光明 我看不见结局
那我该从哪里开始呢？

再说点什么吧 我听不见你说话
沉默蔓延在我们之间
仿佛平静却互映着的空虚
我要抓住这次机会 将你变成我的
那些无法隐藏的东西就当成装饰品吧

所以站起来 站起来（我们必须继续前进）
醒醒 快醒醒（来告诉我该怎么做）
永远不要放弃
令人悲痛而无法忘怀的绚丽

请给我一个理由 让这份鼓动继续跳动
不用担心 在我的怀里你就是安全的
破碎的 哭泣的 散落的这种心情
如此盲目让我看不见结局

看 我们已经走了多远了
我无法逃避的痛苦
这样的我根本就不可能让一切终止的对吗？
不管我用尽全力或赌上性命 它都不会结束的
那我该从哪里开始呢？

握紧了 不想放开
一松开手就如会丢失
不会失去东西的日子已经结束了 快点习惯吧

亲爱的 告诉我为什么
他们可能觉得我疯了
因为我说我会抗争到底 直到世界终结
眼里一闪而过的悲伤让胸口的感觉爆发
失去光明 我看不见结局

看 我们已经走了多远了
我无法逃避的痛苦
这样的我根本就不可能让一切终止的对吗？
不管我用尽全力或赌上性命都不会结束的
它终于开始了……


华尔兹推荐

真人版《浪客剑心》可谓近年动漫改编作品中最成功的一部作品，主演的佐藤健把剑心这个人物几近完美地演绎出来。内心受过重创的悲伤、发誓贯彻不杀的信条与世界的黑暗抗争的坚强、邂逅神谷薰后的心灵治愈，组成一个了活生生的有血有肉的剑心。ONE OK ROCK 的主唱 Taka 受邀观看电影试映会后，难掩其激动心情，立即赶回家中写出了这首《The Beginning》，歌词所表达的正是在黑暗中挣扎的剑心对着小薰慢慢叙说的，他的一切，直到世界终结。



14 Not Your Kind oF People

作词・作曲・演唱 :垃圾合唱团

We are not your kind of people
You seem kind of phony
Everything's a lie

We are not your kind of people
Something in your makeup
Don't see eye-to-eye

We are not your kind of people
Don't want to be like you
Ever in our lives

We are not your kind of people
Find when you start talking
There's nothing but white noise

Running around trying to fit in
Wanting to be loved
It doesn't take much
For someone to shut you down

When you build a shelf
Build a mummy in your mind
You can't sit still and you don't like hanging 'round the crowd
They don't understand

You drove by as I was sleeping
You came to see the whole commotion
And when I woke I started laughing
The joke's on me for not believing

We are not your kind of people
Speak a different language
We see through your lies

We are not your kind of people
Won't be cast as demons
Creatures you despise

We are extraordinary people
4x



我们并非你等族类
你等看似虚情假意
句句皆是谎言

我们并非你等族类
你等藏于伪装之下
无法坦诚相对

我们并非你等族类
不跟你等同流合污
甚至不愿相交

我们并非你等族类
当你等开口言语时
一切皆是噪音

四处奔走只为安身
渴求着爱
无需蛮力
就可让你等陷沉寂

当你等构筑起护壳
包裹思维
离群索居
仍不能被众人理解

你等在我熟睡时来
目睹整个骚乱
我醒来后大笑
因为我从没有信仰

我们并非你等族类
述说不同言语
却可看穿谎言

我们并非你等族类
不会坠入魔障
受你等的歧视

我们是超凡之人
我们是超凡之人
我们是超凡之人
我们是超凡之人


稀饭推荐

Garbage 乐队成军于 1993 年，三男一女的组合通过融汇各种音乐元素的崭新曲风，一亮相就在乐坛中闯出了一番名堂。而在接近 20 年后的 2012 年，他们推出的新专辑《Not Your Kind oF People》却已经显得洗尽铅华，不再沉溺于叛逆和另类，作为主打歌曲的《Not Your Kind oF People》充满着梦幻的美感，却又带有华丽而复杂的编曲，作为《潜龙谍影 V》的预告片主题曲，为这个既有严谨的现实元素又带着奇幻情景的故事增添了一分如梦似幻的色彩。

小编与上帝

《游戏·人》第50辑 读者调查

1、您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2、您希望在《游戏·人》中看到哪位业界人士的自传？
3、“特别企划”作为《游戏·人》一个重要的栏目，除了已有的题材之外，您希望看到什么相关的内容？

在不知不觉中，《游戏·人》迎来了第50期，从第一期诞生以来，《游戏·人》已经走过了十一年。在这十一年间，或者有的人已经成家立业，有的人已经走出社会成为栋梁，但相信不变的，是我们热爱游戏的那颗炙热的心。承蒙各位读者厚爱，《游戏·人》仍会继续往前走，讲述游戏人的故事，也希望各位读者能继续支持。为了庆祝50期的诞生，我们在保持原有内容的基础上，策划了3个50期的特别内容，不知道各位读者对这期的内容是否满意？如果对本期有什么意见也欢迎各位来信告知。未来的日子《游戏·人》将会继续充实内容，集结大量特企，专稿和专题，为各位游戏人带来最好的游戏文化盛宴。

●Email aoios

在《游戏机实用技术》的321期看到稀饭的《Game Over Continue？》后，不由得笑了起来，当然这里是苦笑。这难道就是游戏人的必然下场吗？最近我有一个玩的特别好的机友开始卖东西了，他把自己多年来省吃俭用买的娃娃、手办、游戏和书籍都卖掉了。理由是女朋友不喜欢，而且要考虑结婚的事情所以得存钱。难道爱一个人就必须舍弃自己的兴趣全心全意为对方付出吗？看看我自己，这么多年一事无成，保持下来的只有打游戏的乐趣，不由得心生悲哀。难道这真是一个无解的命题？

感谢这位读者的来信，承蒙读者的厚爱，不胜惶恐。要游戏还是要另一半？这是不少玩家在游戏生涯中会遇到的问题。对于另一半来说，他/她希望对方可以将主要精力放在自己身上，不希望对方的眼睛从自己身上失焦而只看到游戏，那样会使得她/他感到不安。对于许多玩家，或者觉得和对方在一起的时间已经足够，希望能去多关注一些其它东西，例如游戏。那么这个问题真的无解么？至少我认为不是，凡事需要把握一个度，只顾着游戏而忽略对方感受，那迟早会出现危机。如果完全顾着对方而失去自己的爱好，那也是不可取的。所以比较适合的做法是合理安排陪另一半和玩游戏的时间，找一些接近对方口味的游戏，和另一半一起同乐，我想另一半会很乐意去尝试并接受我们的爱好，那么许多问题就可以迎刃而解。如果对方真的不喜欢，那也没关系，只要让对方知道你足够重视，让对方有安全感的话，相信对方也会接纳的，要多花些心思去倾听对方的心意。至于你朋友的完全付出只为对方的做法，我个人是不太赞同的。从长远来看，恋爱最好的方式是相互尊重并接纳真实的对方，如果完全为对方改变，那么不知不觉也有可能失去自我，总得而言，我们要玩，但是要正确且积极地玩。具体就交给各位读者去感受吧。

●Email 刘新宇

之前没怎么留意过《游戏·人》，在ucg看到后大爱！原来一直有这么一本好看的杂志我居然没发现，深感惭愧。弱弱问一句，以后《游戏·人》还会独立出吗？还是直接作为《游戏机实用技术》的游戏文化特刊出了？

感谢刘新宇读者的来信。这一次的游戏文化特刊是为了迎接《游戏·人》50期而特意推出的，目的是为了让更多的读者能接触《游戏·人》这本杂志，关注游戏文化这个部分，带一些好的文章和特稿来到读者的身边。根据我们收到的回馈，不少读者都给予了肯定和好评，这也让我们深受鼓舞。关于《游戏·人》的出版方式，在近期内还是以原本的独立出版方式为主，《游戏·人》只要有您的支持，就一定会继续走下去。我们也会继续努力，提升杂志的质量和可读性。



●Email 我的妹妹哪有可能那么萌

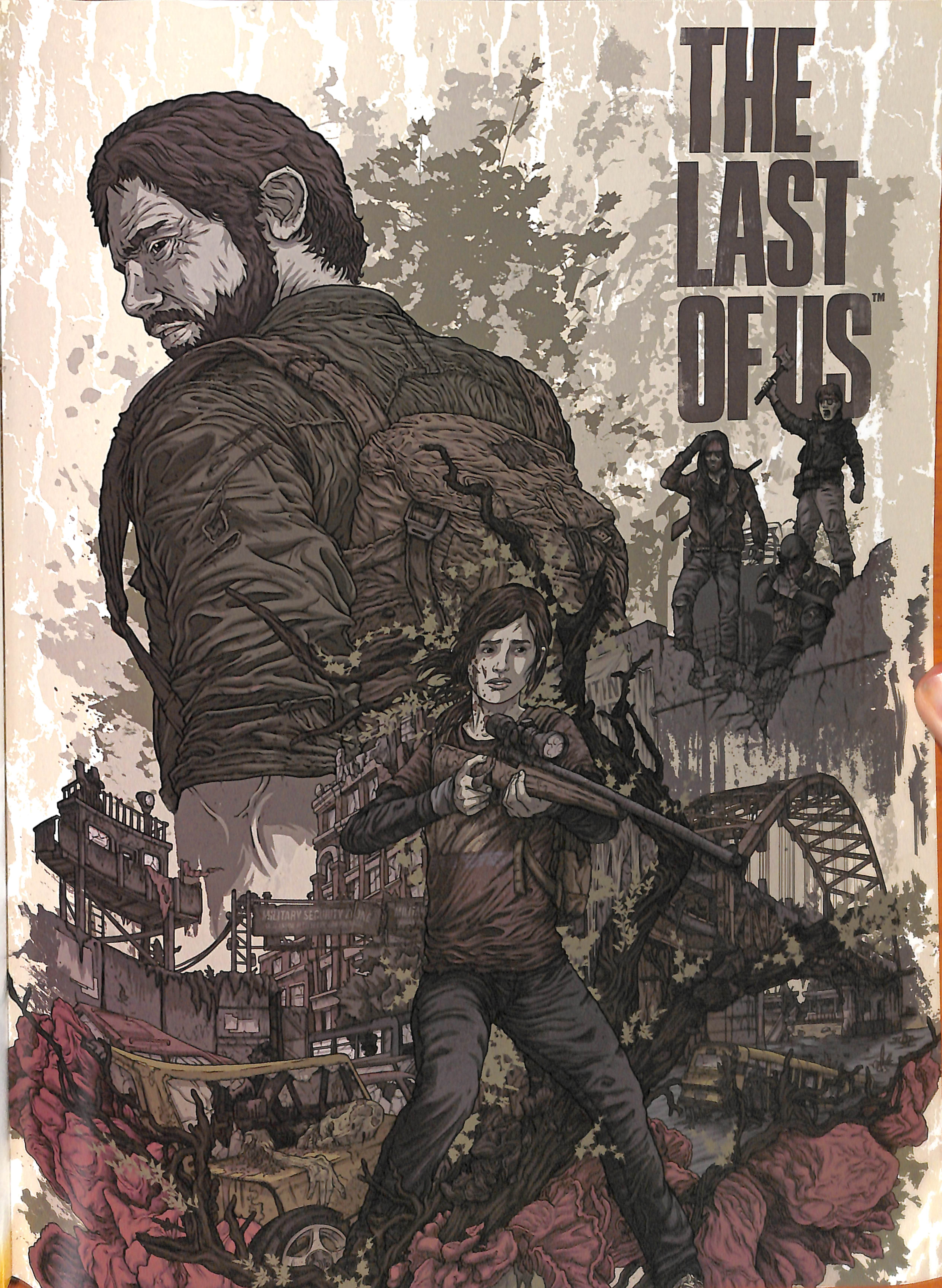
好喜欢奈落在文化特刊的那篇《樱》，道出了国外生活的点点滴滴啊。悄悄问一句小说的主人公刘水是奈落的亲身经历么？要不他怎么会那么清楚刘水的心理活动？我之前也看过NHK关于中国留学生的纪录片，那个日子真不是人过的。虽然我也很向往日本，希望可以去留学，但想到家庭的客观条件我就知道那是不可能的事情，不免觉得遗憾

感谢这位读者的来信，由于奈落的小说《樱》使用了真实的素材改编，因此读起来让人倍感亲切和真实。这篇小说应该是他以那位台湾少年为人物原型加上自己的经历写作而成的，因此在心理活动上的刻画也入木三分。至于自身的经历占了小说的多少，那就交给各位读者去想象吧。关于出国留学的问题，小编我个人的建议还是量力而行好。你所提到的纪录片我也看过，家里倾家荡产支付了学费，最终有人能继续实现自己的梦想，也有人无奈地离开。这是赤裸裸的现实问题，没有任何妥协的余地，你看过纪录片也知道，没有足够的经济支持，去到日本只是拼命地打工而落下了学习，是一件本末倒置的事情。出国看上去很美，实际上背后有多少辛酸，只有去过的人才知道。当然凡事没有绝对的，如果怀有梦想并为之努力的话，也有可能以另外一种形式去实现，不必过于沮丧。引用奈落的小说后记：“请勇敢编织属于你自己的故事。”





如果您对杂志有什么意见或建议，欢迎致信！Email地址：gamer@ucg.cn


THE LAST OF US™

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture · Entertainment · Game

游戏·人

2013.5

Vol. 50

UCG

似水流年

愿下一个50

依然

有你相伴



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

[动漫秀] 去死吧情侣们！——点评ACG中那些无果而终的恋人

[游戏人物] 深海之底，云端之上——肯·列文与他的《生化奇兵》成长史

[斑斓之书] 米老鼠的野望——迪士尼的发展与扩张 | 元禄妖刀浪漫谭——《胧村正》剧情赏析

游戏·人 光盘定价：18.00元
本手册随盘附赠不能单独销售